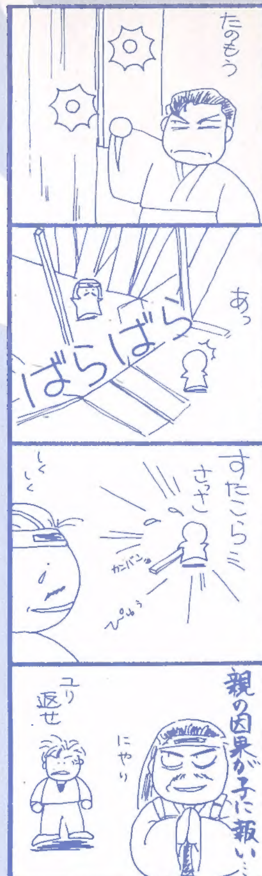
NEO·GEO™

NEO·GEOのすべて



NEO·GEOマニアの
ためのバイブル登場！

HIPPON SUPER!
編集部・編



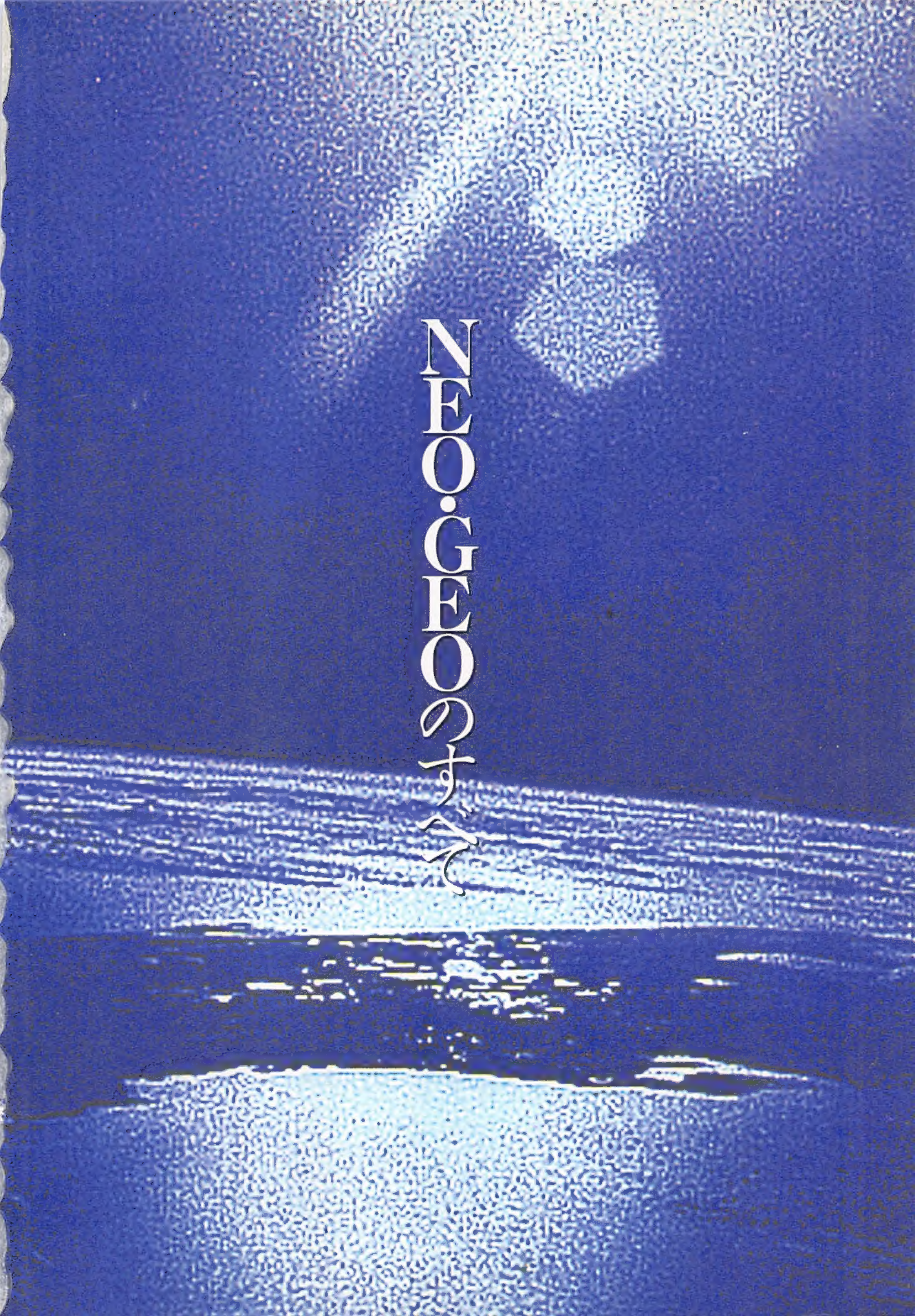




NEO・GEOのすべて

HIPPON SUPER!

編集部・編


NEO·GEOのすべて

CONTENTS


8
P2
2201
TERRY BOGARD

これがNEO・GEOシステムだ

ゲームセンターで活躍するバリバリの業務用ハードであり、同時に店頭で購入することもできるゲーム機、ネオ・ジオ。その中身にぐぐっと迫ってみた。

「ゲームセンターの興奮をそのまま家庭に」をキャッチフレーズにして、「新たなる大地」を意味するゲーム機ネオ・ジオが登場したのは、1990年４月のこと。

アーケードゲームの移植ソフトではなく、アーケード向け筐体ＭＶＳ（マルチ・ビデオ・システム）とまったく同じゲームが家庭で楽しめる。文字通りゲームセンターの興奮が、自宅にやってくるようになったのである。

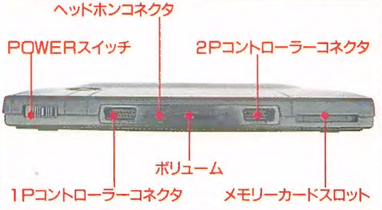
だから、いわゆる家庭用ゲーム機とのスペック比べには意味がない。ソフト容量は最大で330メガという膨大なものであり、しかも物理的にはそれ以上の容量を積んだソフトが可能という化け物ハードなのだ。ラップトップパソコンよりふたまわりほど大きいゲーム機本体も、これがアーケードゲームを家庭に持ち込むための器材だと思えば大きすぎることはない。コントローラーは８方向レバーと４つボタンという構成。かなり大きく、重いため、激しいプレイにも耐えられるだろう。ゲームカセットは、弁当箱くらいの大きさで、手にするとズシリと重い。

1993年６月現在、ネオジオの国内販売台数は11万台。すでに44本のソフトがリリースされ、着実に普及してきたようだ。

TOP VIEW



FRONT VIEW

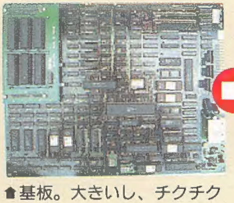


REAR VIEW



基板とネオ・ジオを比べると

アーケードゲームを自宅で楽しむために、実物のゲーム基盤を購入するという方法がある。チップむき出しの基盤をモニターに接続するのだ。しかし、ネオ・ジオのゲームならば、ゲームセンターと同じものがこんなコンパクトなカセットに入ってしまうのである。



⬆基板。大きいし、チクチクするし、メンテナンスも大変



⬆ネオ・ジオのソフト。ハードにカチッとはめるだけ。簡単

オプションにはどのような機器があるのか？

ネオ・ジオの基本セットは48800円。本体と付属コントローラーが１台、そしてＡＶケーブルとＡＣアダプターが梱包されている。対戦および協力プレイを楽しみたい人は、２台目のコントローラー（別売り／5800円）を手にいれてほしい。また、麻雀ゲーム専用の「麻雀コントローラー（5800円）」もある。麻雀ゲームをスピーディーにプレイしたい人はぜひ買ってみよう。

また、本体セットにはビデオケーブルが梱包されているが、ほかにもＲＦコンバーター（1500円）やＲＧＢアナログ21ピンケーブル（1560円）などの別売りケーブルもある。自宅のモニターの入力方法に合わせて選択したい。もちろんゲームセンターのモニターはＲＧＢ出力なので、まったく同じ映像を見たいなら家庭でもＲＧＢ出力にしたいところだ。

そしてなによりも特筆すべきは、メモリーカード（2800円）の存在である。これはゲームのデータを残すためのカードであり、すべてのゲームにおいて、プレイヤーのデータをセーブしたりロードしたりできるのだ。

これはもちろんネオ・ジオだけでなく、ゲームセンターで稼動しているマルチ・ビデオ・システムでも使用可能。だからゲームセンターでプレイしたデータをカードにセーブし、次の日はその続きからゲームをスタートすることができるのだ。これでバリバリ難易度のゲームもじっくりと攻略できる。また、そのソフトをいざ購入したときには、その続きからゲームを始めることも可能だ。

１枚のメモリーカードには、約27のゲームデータを残すことが可能。ただしゲームによってセーブデータの大小があるので、場合によってはデータ数が少なくなる可能性もある。また、１本のソフトにつき、ひとつのデータしかセーブできないので注意してほしい。

オプションコントローラー



⬅４つボタンのコントローラー。大きく、重量感がある。激しいプレイでも安心

麻雀コントローラー



⬅麻雀ゲーム専用のコントローラー。これで操作が楽チンになるのだ

●Multi Video System



➡この位置で稼働するアーケードゲームは家庭でもプレイ可能

●メモリーカード

⬅自分のデータをそっくり残せる便利なカードなのだ



ゲームセンターでも家庭でも、１枚のカードに同じデータをセーブし、ロードすることができる。もちろんデータを消すこともできるよ。

●家庭用NEO·GEO



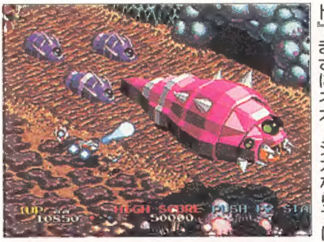
⬆ゲーセンでのデータを家庭に持ち込むことが可能

アーケード同様のハイ・スペック&ハイコストパフォーマンス

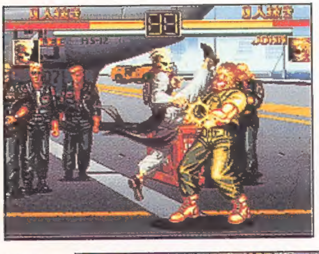
通常、家庭用ゲーム機のスペック表を見慣れている人にとって、ネオ・ジオは、まさしくケタ違いの機能を有していると言えるだろう。ソフトの上限はなんと330メガ。しかも、論理的にはこれの数倍のロムのソフトを制作することが可能だとか。そして驚くなかれ、キャラクター容量だけで64メガなのである。10メガ前後のソフトを「大容量」と宣伝する家庭用ゲームとは、ハナから比較できようはずもない。

ネオ・ジオの表示能力のもうひとつの特徴に、独特のスプライト表示機能がある。なんと最大16×512の巨大なキャラクターを、ひとつのスプライトとして持つことが可能なのだ。デカキャラがスピーディーに動きまわるゲームが多いのはこのためだ。しかも、これらのスプライトを拡大、縮小、同時表示するなどの演出が自在に行えるのである。なお、最大スプライト表示数は380となっている。

グラフィックの発色数は65536色。その中の4096色を同時に発色できる。一般家庭用テレビモニター上で見られる映像としては、文句なしに第一級のものである。リアルなグラフィックが堪能できるはずだ。



⬅キャラクターの立体感に徹底的にこだわった『ビューポイント』。まさにネオ・ジオならでは



⬅100メガを超す大容量の使用でグラフィック、音声などもより一層リアルに仕上がるのだ



➡キャラクターボイスを役者さんが担当した『餓狼伝説2』。臨場感あふれる作品だ

そして７音の音声合成（ＰＣＭ）機能。実際の音をデータ化し、再生することでリアルな音声が再現される。もちろんこれらはステレオサウンドである。やたらとしゃべりまくるゲームが多いのは、これらの機能があるからだ。ＰＣＭだけでなくＰＳＧ、ＦＭ、ノイズ音源も加わっている。

また、ゲームデータを高速セーブ、ロードできるメモリーカードは１枚で２メガ。約27本のゲームデータをセーブできる。ゲームセンターで、そして家庭でと、ネオ・ジオのゲームライフをゆたかにしてくれるのである。

NEO・GEOハードスペック

CPU	Z80A／68000
表示発色数	65536色 （同時発色数4096色）
キャラクター容量	64M
スプライトサイズ	16×512〜1×2
スプライト表示数	380
サウンド機能	PCM…７音 PSG…３音 FM……４音 ノイズ…１音
直接RAMアクセス能力	最大33Mｂｉｔ

NEO·GEO ALL SOFT COLLECTION

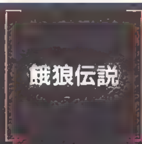
NEO·GEO用ソフト大全集

『NAM1975』から『ワールドヒーローズ2』まで全44タイトルのNEO·GEO作品を紹介、分析。もはやNEO·GEOを代表するシリーズにまで成長した『餓狼伝説』をはじめとした数々の格闘アクション作をクローズアップしながら発売タイトル全てをピックアップ。



餓狼伝説

TM



- SNK
- 91年12月20日発売
- ¥23800
- 55メガ

操作方法



- 8方向レバー：キャラクターの移動
- Aボタン：パンチ攻撃
- Bボタン：キック攻撃
- Cボタン：投げ技
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート、乱入

ゲームの背景

サウスタウンで開かれる"キング・オブ・ザ・ファイターズ"。父の無念を晴らすため、あるいは己の最強を示すため、飢えた狼達がこの危険な最強武道会に集う。

●迫力の必殺技バトル

ネオ・ジオ初の対戦型格闘アクションゲームとして発売されたのがこの『餓狼伝説』である。ゲームモードはプレイヤーＶＳＣＯＭ、プレイヤーＶＳプレイヤーの２種類。中でも特徴的なのが乱入による２人同時プレイ。大抵の格闘アクションゲームでは２Ｐが乱入すると、１ＰＶＳ２Ｐのプレイヤー同士による対戦となるのだが、この作品では２Ｐが１Ｐの手助けをするという形になり１Ｐ、２ＰＶＳＣＯＭの２対１の戦いとなる。そしてＣＯＭに勝利すると１ＰＶＳ２Ｐのプレイヤー対戦となる。これは同社が89年に業務用として発表した格闘アクションゲーム『ストリートスマート』のシステムに通じるものがある。もう１つシステム上の大きな特徴と言えるのが、バトルフィールドを手前と奥の２ライン制とし、奥行きを持たせたこと。



⬅『餓狼伝説』の特徴の１つであるプレイヤー２人による協力プレイ



⬅バトルフィールドに奥行きを加えたことで、より立体的なゲーム展開となった

ストリートスマート

SNKが89年に業務用として発表した格闘アクションゲーム。間合いによる攻撃方法の変化や、投げ技の導入など、後の格闘ACGにも影響を与えた。『餓狼伝説』のスタッフの中にはこの作品の制作スタッフもいるそうだ。



⬅この作品のBGMには『餓狼伝説』のプレイヤー対戦時と同じものも！

激しい闘いに挑む３人の飢えた狼達

『餓狼伝説』でプレイヤーの選択できるキャラクターの数は３人。喧嘩殺法とマーシャルアーツを組合せ、独自のアレンジした技を操るテリー・ボガード、日本古来の"骨法"を操り、小さな体を生かしたスピードのある攻撃を得意とするアンディ・ボガード、立ち技最強とも言われるタイ式キックボクシング"ムエタイ"を操るジョー・ヒガシの３人だ。それぞれのキャラクターの特性を知れ。



ANDY BOGARD
【アンディー・ボガード】

⬅テリーと同じ理由で本大会に参加。かつて自らの体の小ささに悩んだこともあったが、修行の地、日本で骨法を習得し、小さな体を生かしたスピーディーな攻撃を得意とする。必殺技は、飛翔拳、斬影拳、昇龍弾、空破弾。10年ぶりに再会するテリーとの兄弟対決の勝敗はいかに？



TERRY BOGARD
【テリー・ボガード】

⬅10年前ギースの謀略によって父を殺され、その無念をはらすべくギースの主催する本大会に参加。アンディの兄でもある。必殺技はバーン・ナックル、パワーウェイブ、ライジングタックル、クラックシュート。攻守ともにバランスの取れた使い易いキャラクターといえる



JOE HIGASHI
【東 丈】

若くしてムエタイの本場タイでチャンプとなったジョーは、その地位に甘んじることなく己の最強を信じ、それを証明するために本大会に参加する。必殺技は、スラッシュ・キック、タイガー・キック、ハリケーン・アッパー、爆烈拳。動きは遅いが、一撃必殺の強さを持つ

強力な必殺技を有効につかうには

『餓狼伝説』では必殺技によって相手に与えるダメージは大きく、上手に使えばゲーム展開を有利に進めることができる。ただし対戦するキャラクターによっては必殺技の濫用に注意しなければならない。たとえばギース。下手に必殺技を使おうとすると烈風拳の餌食となってしまう。必殺技は通常攻撃や投げ技をうまく組み合わせて使う様に心掛けよう。





➡⬇たとえばギースに対してテリーで闘った場合。スキを見て、投げた直後にパワー・ウエイブを当てる。投げ技や通常攻撃とうまく組み合わせろ!!



⬅必殺技によるダメージは大きい。相手を見てタイミングをうまく計れ

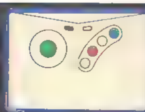
◆プレイヤーが選択できるキャラクターの数が３人と少ないのが少々残念。操作には慣れが必要だが"2"をプレイする前に一度は遊んでみてもらいたい作品。

餓狼伝説2

TM

餓狼伝説2

- SNK
- 93年3月5日発売
- ¥28000
- 106メガ



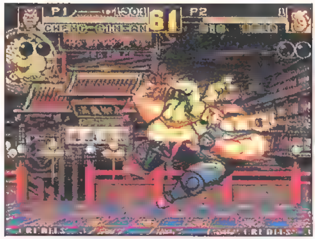
- 8方向レバー：プレイヤーの操作
- Aボタン：弱パンチ
- Bボタン：弱キック
- Cボタン：強パンチ、挑発
- Dボタン：強キック
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート、乱入

ゲームの背景

ギースとの激闘から一年。それぞれの地で修業に励むテリーらの元に『キング・オブ・ザ・ファイターズ』の招待状が届く。それぞれの想いを胸に、闘士達は旅立つ。

●遊び易くパワーアップ

91年に発売された対戦型格闘アクションゲーム『餓狼伝説』の続編。前作では戦闘フィールドが奥行きのある2ライン制を採用するなど、新たな試みが各所に見られた意欲作であったが、それと同時に各所に不満の残る作品でもあった。『2』ではそういった不満点を改良し、さらに遊び易い作品に仕上がっている。



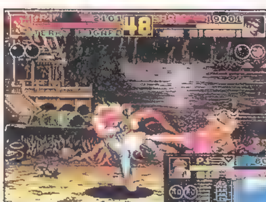
⬅操作性もグーンと良くなり、一段と遊び安くなった"2"。8人のキャラも個性豊か

前作からの大きな変更点といえば、プレイヤーの使用できるキャラクターが3人から8人への増えたこと、ラインの移動がプレイヤーの任意で行えるようになったこと、パンチ、キックに強弱がついたこと、全体の操作性の向上など。

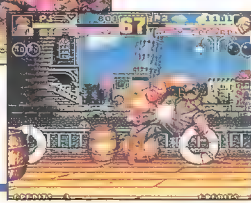
またキャラクターは、同キャラによる対戦プレイも可能になっているので、前作以上に白熱した対戦プレイが楽しめるようになっているぞ。君も世界最強を目指すのだ!!

ラインの移動を制す者は、『餓狼2』を制す!?

上で説明した通りに、ラインの移動はプレイヤーの任意で行なえる。基本的に自分のキャラが今いるラインからもう一方のラインへ移動するにはⒶ+Ⓑを同時に押せばいいのだが、例えば相手のキャラが違うラインにいる場合は、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓのどれかを押せば相手のラインに向かって自動的に移動する。この時、それぞれのボタンによって軌跡が違ってくるのでうまく使い分けよう。またⒸ+Ⓓで相手を別のラインへ飛ばすこともできるぞ。



⬅投げの間合いに踏み込めない時はC+Dでライン飛ばし攻撃。投げほどではないが、ダメージは大きい



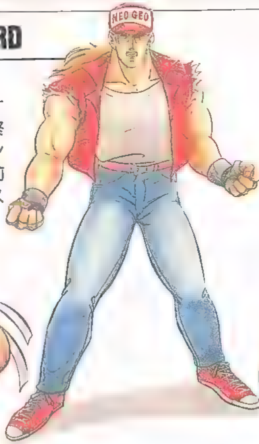
➡ラインのむこう側にいる相手に攻撃することもできる

世界最強を目指す８人のファイター達

TERRY BOGARD

テリー・ボガード

➡前回のキング・オブ・ファイターズ終了後、サウスタウンに残る。必殺技は前作と同じ。バランスのとれたキャラ。



ANDY BOGARD

アンディ・ボガード

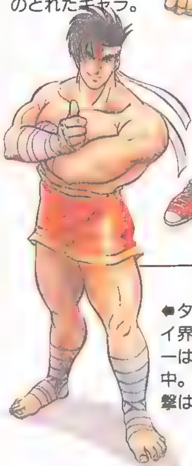
➡仇敵ギースを倒した後、ジョー、テリーと再会を誓い、再び修行のため日本へと向かう。前作同様にスピードを生かした攻撃は強力。



JOE HIGASHI

東　丈

⬅タイに戻りムエタイ界に復帰したジョーは連勝記録を更新中。強力なキック攻撃はリーチが長い。



BIG BEAR

ビッグ・ベア

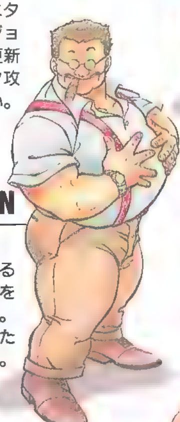
⬅かつてギースおかかえのレスラーだったが、今大会ではマスクを脱ぎ正統派レスラーとして登場。底知れぬパワーの持ち主。



CHIN SHIN ZAN

チン・シンザン

➡今大会に出場するのは優勝して道場を開き、儲けるため。柔軟な体を生かした攻撃を得意とする。



KIM KAP HWAN

キム・カッファン

➡テコンドーこそ世界最強の武術と信じ、それを証明する為今大会に参加。足技が強力。



MAI SHIRANUI

不知火　舞

⬅忍術の伝承者。素早い動きで相手を翻弄する。アンディに骨法を教えたのは彼女の祖父。その関係からか、アンディと婚約しているとか。



JUBEI YAMADA

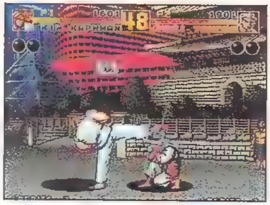
山田　十平衛

➡優勝してギャルにモテたいが為に大会に出場。若い頃“鬼の山田”といわれただけあり、実は強い。

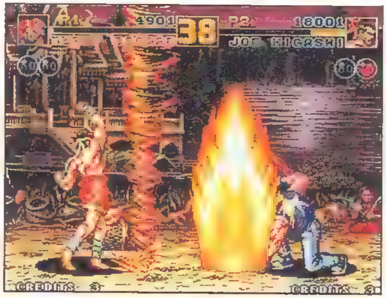


強力な必殺技を修得し、世界最強を目指せ!!

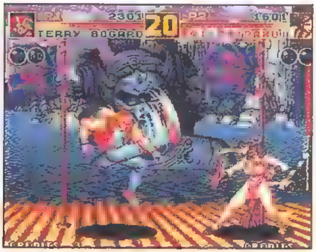
『餓狼伝説』はどちらかといえば必殺技が戦いの勝負を分けるカギとなっていたが、『2』では攻撃に強弱がついたことで、その意味あいも変わってきた。例えば弱ボタンで必殺技を出してフェイントをかけて、次の攻撃に移るというのも可能だし、通常攻撃とからめて連続技のバリエーションを組むことも可能だ。また、先行入力が強調されているので、1つの必殺技から次の必殺技へとつなぐ事も出来る。



⬅『餓狼2』では基本的にどんなアクションでも先行入力が可能。ライン飛ばし攻撃から続けて次の攻撃に移ることも可能



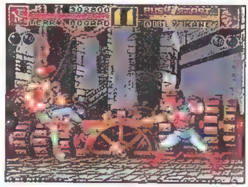
⬆超必殺技の上手な使い方は、129ページを参照



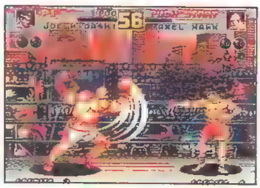
➡パワーウェイブを放った直後にクラックシュート。先行入力が強調されて連続技も可能に

待ち受ける三闘士、闇の帝王…クラウザー

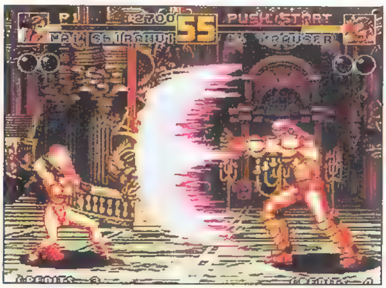
『2』では、プレイヤーが使用できる8人のキャラを倒すと、さらに強力な三闘士（ビリー・カーン、アクセル・ホーク、ローレンス・ブラッド）と、あのギースさえも恐れさせた闇の帝王ヴォルフガング・クラウザーが待ち構えている。彼等を倒してこそ、真の世界最強の名を勝ち取ることが出来る。気を抜くな!!



➡前作に引続き登場のビリー・カーン。パワーアップした棒術に加え、足技も使う。むやみに飛び込まない方が…



⬅ヘビー級のボクサーアクセル・ホーク。間合いをとって、挑発するとプレイヤーに向かって突っ込んでくる



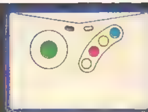
⬆ドイツで待ち受けるヴォルフガング・クラウザー。必殺技のカイザーウェイブは強力だ

◆とにかく前作と比べて遊び易くなった。必殺技も出し易くなり、同キャラ対戦も楽しめる。この作品のためにコントローラーをもう1つ買ったユーザーも多いのでは？



龍虎の拳

- SNK
- 92年12月11日発売
- ￥28000
- 102メガ



- 8方向レバー：プレイヤーの操作
- Aボタン：パンチ
- Bボタン：キック
- Cボタン：A、Bと組み合わせて強力な攻撃
- Dボタン：相手を挑発
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート、乱入

ゲームの背景

ストリートファイトを業とするリョウ。ある日妹のユリが何者かにさらわれてしまう。リョウはライバルのロバート共にユリを捜すため危険な町を駆け抜ける…。

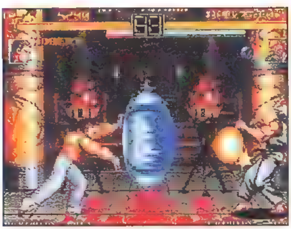
●100メガ超リアルバトル！

『龍虎の拳』は、102メガの大容量を使うことで、それまでになかったリアルな格闘シーンの再現を可能とした。

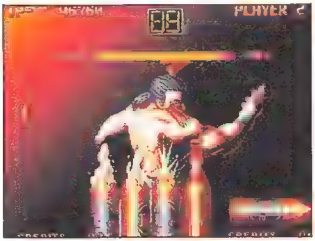
本作品の最も大きな特徴は、拡大・縮小を使った画面の「ズームイン・アウト」システム



➡オープニングでは、ゲームのストーリーがサンプリング音声によって語られる。なかなか迫力モノ



⬅「とにかく格好の良さにこだわりたかった」という制作スタッフの意気込みが各所に表われている



⬅ボーナスステージの「ビール瓶切り」。他の作品以上にリアルさを感じる

これは、相手との間合いが近くなればキャラを中心として画面が拡大し、相手との間合いが開けば、画面が縮小するというもの。

また、BGMや音声サウンドもそれまでのネオ・ジオソフトよりさらに重厚に仕上がっており、ゲームを盛り上げる。

大迫力ズームイン・アウト



⬅間合いが開いている場合。見た目にもキャラの小ささが分かる



➡そして近付くとなめらかに少しづつ拡大



⬅最も近付いた状態。最初の写真と比べると、大きさの違いが分かる

激闘を繰り広げる8人の猛者達

『龍虎の拳』にはストーリーモードとＶＳモードの２つのモードが用意されている。ストーリーモードではリョウかロバートのどちらかを選び残りのキャラクター達と闘い進んで行く。そしてＶＳモードでは下にあげた８人のキャラクターの中から好みのキャラを選んでプレイできる。もちろん同キャラによる対戦プレイも可能だ。また、ある条件を満たせば、ストーリーモードに登場するMr.ＢＩＧとMr.KARATEも使うことができるぞ。

リョウ・サカザキ



幼いころ母を事故でなくす。彼の技のベースは、父によって叩き込まれた極限流空手。必殺技は虎煌拳、飛燕疾風脚、暫烈拳など。無敵の龍と呼ばれる。

ロバート・ガルシア



富豪の家に生まれるが、それを押し付けようとする父の考えに反発。格闘技に没頭する。必殺技は龍撃拳、飛燕疾風脚、幻影脚など。リョウよりリーチが長い。

藤堂竜白



日本古武術を世界に広めるべく国々を巡る。現在の彼の技は、古武術に他の武術の長所を取り入れ、アレンジを加えたもの。必殺技は重ね当て。

ジャック・ターナー



サウスタウンの不良グループ"BLACK CAT"のボスとして悪名を轟かす怪力の持ち主。必殺技は超ドロップキック、極ナックルパートなどパワー重視。

リー・パイロン



漢方医を営む一方で中国拳法の鍛練に日々を費やす。彼の面は顔の傷を隠すためとも言われるが、定かではない。必殺技は百烈拳、鉄の爪などのスピード系。

キング



彼の過去は一切不明だが、華麗な蹴り技はムエタイ・チャンプから修得したらしい。現在レストランの用心棒。必殺技はベノム・ストライク、烈風脚など。

ミッキー・ロジャース



かつてボクサーを目指したことのある彼は現在サウスタウンの裏舞台で暗躍している。必殺技はローリングアッパー、バーニングアッパー。どちらも強力

ジョン・クローリー



かつて空軍の名パイロットだったが事故により目を負傷し、現在は鬼教官としてマーシャルアーツを教えている。必殺技はメガ・スマッシュなど。

"危険な町"サウスタウンを駆け抜けろ!!

サウスタウンは表向き活気あふれるビジネス街だが、その裏では欲望と憎悪が渦巻く危険な町。リョウとロバートはユリを捜して、サウスタウンを駆け巡る。そんな彼等を待ち受ける８人の格闘家達。果たしてリョウ達はユリを無事に救い出すことができるだろうか？

■SCENE 5



●ここはダウンタウン。ポリスのサイレンが絶え間なく鳴り響く危険な場所。リョウ達の行く手を阻むのは悲運のダークサイドチャンプ、ミッキー。

■SCENE 3



●華やかなネオンが美しいチャイナタウン。待ち受けるリー・パイロンは中国拳法の達人。彼が繰り出す鉄の爪は敵対する者を容赦なく切り裂く。

■SCENE 1



●忙（せわ）しなく動くサウスタウンの中にある静かな日本庭園。日本古武術を世界に広めるため、さらなる強き者を求めるために藤堂はここにやって来た。

■SCENE 6



●ヘリのローターの喧噪の中、奴が不敵に言う。「ヘイ、かかって来な！」

目の自由を失った今となっても"殺人マシーン"と呼ばれ続ける男、ジョン・クローリー



■SCENE 2



●サウスタウンの中心から少し離れたこのバーには荒くれ者が集まる。ジャック・ターナーもその１人だ。彼は不良のメンツをかけて今日も戦う。

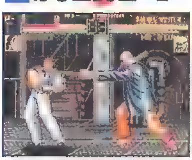
■SCENE 8



●リョウ達が最終的に訪れる事になるだろう謎の空手道場。ここで待ち受ける不敗の空手家は、リョウやロバートと同じく極限流空手を使う。

果たしてユリは無事だろうか？　そして謎の空手家の正体は？

■SCENE 7



●人の気配のない工場で、サウスタウンの裏世界を牛耳る男ミスター・ビッグが待ち受ける。２本の短棒を使い繰り出す攻撃は超強力。

■SCENE 4



●ミスタービッグの経営するレストラン、ラ・ムール。

バンサーを務めるキングは、その甘いマスクとは裏腹にムエタイ式の鋭いキックを放つ。

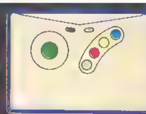
◆『餓狼伝説』シリーズと違って映画のようなストーリー仕立てとなっている。大迫力のズーム処理は、ゲームファンならずとも一見の価値はある。

WORLD HEROES™

ワールドヒーローズ

- ADK
- 92年9月11日発売
- ￥25800
- 82M

操作方法



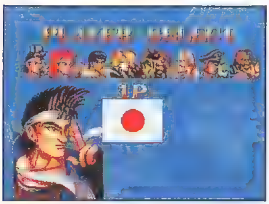
- 8方向レバー：プレイヤーの移動、ガード、ジャンプ等
- Aボタン：パンチ
- Bボタン：キック
- Cボタン：投げ
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

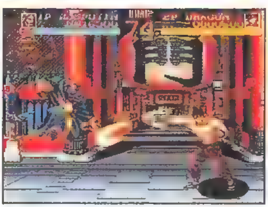
『史上最強の英雄は誰なのか？』この疑問を持った博士はタイムマシンを作り出した。そして今、その疑問に呼応する8人の英雄達が、時を超えて戦いを挑んできたのだ。

●正統派対戦ゲーム

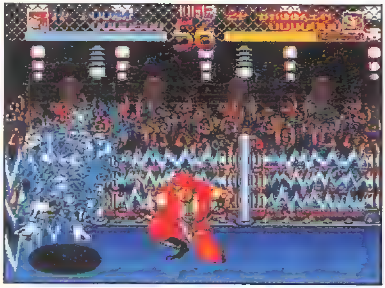
世界各国から、時を越えてやって来た8人の英雄達。プレイヤーはこの8人の英雄からひとりを選び、他のキャラクター達と一対一の勝負をする。パンチ、キック、投げ、そして必殺技を駆使して相手を倒す。選ぶキャラクターによって、必殺技は様々だ。

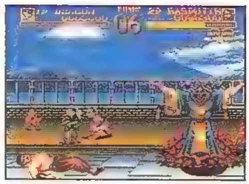


⬅プレイヤーは最初に、プレイするキャラクターを選ぶ。残ったキャラクターが全員対戦相手となる。心してかかれ



➡ここは日本。舞台は対戦相手によって、その国が決定される。背景グラフィックは美しく、アニメーションも細やかだ





⬆ハデなデスマッチモードの対戦画面。画面両脇のロープに触れてもダメージだ。注意しろ

➡勝つとそれぞれのポーズを決めるのだ

舞台は日本、中国、アメリカ、フランスなど世界各国に渡る。デスマッチモードでプレイすると、その舞台には罠が仕掛けられ、よりスリルのある対戦ができる。これは2人対戦プレイでも同様だ。勝負は2本先取り。時間いっぱいの場合は、残り体力の多いほうが勝者となる。史上最強を目指して戦え！



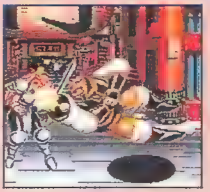
⬅これはハンゾウの必殺技、『光龍破』。ジャンプして来る相手を迎撃できる技だ

史上最強を目指す8人の英雄

ここで、プレイヤーが操作できる8人のキャラクターを紹介しよう。極端な強弱の差はないので、自分が扱いやすいと思ったキャラクターで挑戦するのがベストだろう。どのキャラクターにも一長一短はあるので、動きの特徴や必殺技のコマンドを研究して、自分に合ったキャラクターを探して欲しい。

J・カーン

誇り高き騎馬民族の長。モンゴル出身。動きは遅いが力がある。必殺技はジャンヌと同じタイプ。扱いは難しい。



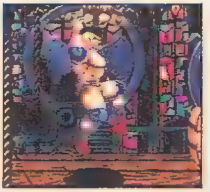
ハンゾウ

伊賀忍者者団の頭目、25歳の日本人。レバー操作の後にボタンを押すコマンド形体。全体のバランスがとれたキャラクターだ。



マッスル・パワー

破壊力抜群のパワーファイター。アメリカ国籍のプロレスラーだ。必殺技はレバーを一回転させてボタンなど難度が高い。



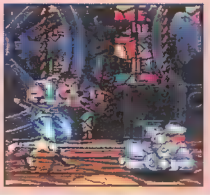
フウマ

風魔忍者集団の頭目。ハンゾウを倒す為に勝負を挑む。コマンドその他はハンゾウと全く同じだ。赤一色なのが特徴。



ブロッケン

自らの体を改造したサイボーグ戦士。伸びる手足で攻撃する。必殺技はコマンド系と連打がひとつ。敵に回すと手ごわい。



ドラゴン

中国史上最強の格闘家と呼ばれる26歳。動きが素早く、Aボタン連打の必殺技を持つなど、初心者でも遊びやすい。



ラスプーチン

ロシアの謎の魔法使い。魔力を武器に、他とは違った奇妙な戦い方をする。必殺技は、ファイアーボール他、コマンド系。



ジャンヌ

フランスの若き女剣士。必殺技はレバーを倒してしばらく待つ必要があるので、感覚的な慣れが必要。これもバランス型だ。



◆キャラクターの動きがよく、初心者でも連打系の技だけで結構遊べるのもマル。逆に連打で簡単に攻撃でき過ぎるのが多少難あり。細かい事だが、声に気合が足りないのとキャラのアクの強さに慣れが必要。その他操作のレスポンス等は良いので、充分に対戦の楽しさを味わうことができる。

WORLD HEROES 2 ™

ワールドヒーローズ2

- ADK
- 93年6月4日発売
- ¥28000
- 146メガ



- 8方向レバー：[illegible]
- Aボタン：パンチ
- Bボタン：キック
- Cボタン：投げ挑発
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

『史上最強』は誰だ？　その疑問に、終止符が打たれることはなかった。あれから一年……ニューヒーロー6人を加え、今、再び史上最大のバトルが始まる!!



⬅新ヒーロー同士の戦い。巨大なキャラクターは操作が結構大変だぞ



➡こんなにハデな必殺技もある。さすが、146メガロムは伊達じゃない／

●あれから一年。新たな戦いが始まる!!

史上最強を見つけるために、時間を越えて繰り広げられた決戦から一年。本当の史上最強が決まることはなかった。そして今、再び集まった8人と6人のニューヒーロー達の戦いが始まろうとしている。果たして、史上最強は誰なのだろうか……。

ゲームシステムは前作と同じで、基本操作に変更はない。必殺技の入力が成功しやすく改良されたので、従来と同じ操作で、より正確に必殺技が出せるようになった。ワールドヒーローズ2において必殺技は、使えて当然、使いこなせてからが本当の勝負というわけだ。前作にも登場した8人のヒーローは、新しい技が加わっているものもある。もう前の8人は極めたから……という人でも遊び応えは十分。追加された6人のヒーローは、個性が強くどれも全く違った性質のプレイが必要だ。デスマッチモードもシステム改良されて、よりエキサイティングに。パワーアップして蘇った、史上最大の白熱バトルを楽しもう！



⬅美しくなったグラフィックも注目。背景にもかなり力が入っているのだ

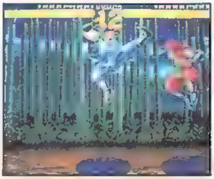


➡デスマッチモードは新ルール採用。ノーマルモードとはまるで別ゲーム

さらに磨きのかかったヒーローたち

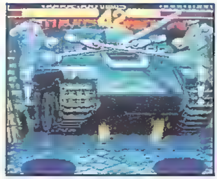
前作から続いて登場となる8人のヒーロー。基本的な部分は同じだが、パンチ、キックを連続してヒットさせると、連携技となる。これによって今までのように小技でハメることはできなくなっている。その他には、追加された技があったり、必殺技の入力が易しくなっている。今まで以上に研究して、ニューヒーローに立ち向かおう。

ハンゾウ



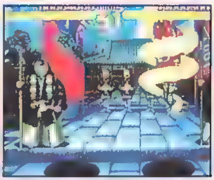
レッグラリアートが新技。難易度が高かった『光龍破』が比較的出しやすくなった。これで前作で手こずった人でも安心。

ブロッケン



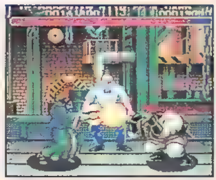
『ローリングキック』が新技で追加。ジャンプ中に、進行方向の斜め下にレバーを入れてBボタンを長く押す。

フウマ



ジャンプ中、空中で『炎龍破』が出せるように。これでハンゾウとの差別化がハッキリつく。使い応えもバッチリだ。

ラスプーチン



妙な技の数が増える一方のラスプーチン。使い甲斐のあるキャラだ。『空中アクセルスピン』を加え、楽しさ倍増だ。



⬅これが新技『空中アクセルスピン』。うまく使えばかなりの効果を発揮する。タイミングを研究すべし！



➡相変わらず妙なオッサンである

ドラゴン



ドラゴンキックの操作が↓↑＋Ⓑに変更。ⒶⒷボタンを同時に押せば、新技『飛び足刀』が出る。連打系の得意なキャラだ。

マッスルパワー



相変わらずのダイナミックな戦いぶりは健在。新技は、レバーを↓→と入れてBボタンの『超ドロップキック』だ。

そして6人のニューヒーロー

大海の暴れ牛!!エリック



⬅ノルウェー出身の誇り高きバイキング。必殺技は遠距離攻撃系が得意。動きが遅めである。



大地の精霊が味方だ!! マッドマン



➡精霊を自在に操る謎の戦士。不思議な必殺技を多数持っている。役に立たない『踊り』で笑いを誘う。



日本期待の星!!リョウコ



➡真の格闘家になるために修行に出された少女。動きが素早く、投げ技が強力。必殺技コマンドの難易度が高い。



復讐のムエタイ戦士!! シュラ





冷酷無比な殺人マシーン!! J・マキシマム



➡アメリカの天才フットボウラー。大柄で動きは遅いが、必殺技は飛び道具系ばかりなのでそれ程不利ではない。

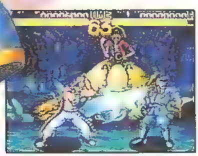
世界一の傾き者!! キャプテンキッド



⬅七つの海を制覇した大海賊。拳に宿ったサメのオーラを操る必殺技が得意。



➡『真空飛び膝蹴り』が強力なムエタイ使い。消息不明になった兄の夢を引き継いで、この大会に出場する。



◆前作に比べてレスポンスがよく、かなりいい印象を受ける。新キャラクターもバラエティーに富んで楽しい。全体のスピードが上がったことも大きなポイントだ。

FIRE SUPLEX™

ファイヤースープレックス

- SNK
- 93年4月23日発売
- ￥28000
- 106メガ

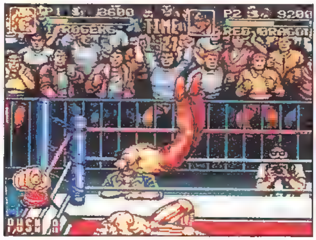
操作方法



- 8方向レバー：プレイヤーの操作
- Aボタン：パンチ系の攻撃
- Bボタン：キック系の攻撃
- Cボタン：ジャンプ
- Dボタン：相手を挑発
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート、乱入

ゲームの背景

プロレス界の頂点に立つS. W. Fでは、"世界無差別級王座統一戦"が開かれようとしていた。名乗りをあげた10人のレスラー達。今、戦いのゴングが鳴り響く…。



⬅巨大なレスラー達がリング上を所狭しと暴れまくる。これぞまさにプロレスの醍醐味

●白熱！リアルプロレス

ネオ・ジオ初のプロレスゲームとなるこの『ファイヤー・スープレックス』は100メガショック第3弾として発売された。

用意されているモードは1PVSCOMのシングルマッチ、1PVS2Pの対戦マッチ、1P&2PVSCOMのタッグマッチの3種。

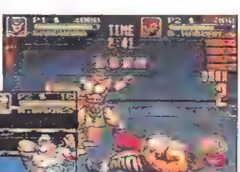
プロレスということで、レバーとボタンにより繰り出される技も豊富に用意されている。

果して君は世界無差別統一王者になれるか!?

過酷なデスマッチに生き残れ！

『ファイヤースープレックス』では通常のリング上での3カウントルールの試合以外にも10カウントルールのストリートマッチや高圧電流の流れるリング上でのデスマッチが用意されている。

➡過激なストリートマッチ。10カウントルールだ





⬅むやみに飛び込むと、高圧電流のロープでダメージを受けるぞ！

これらのデスマッチには凶器があらかじめ用意されていることがあり、使い方では有効に使えるが、相手の手に渡ると非常に危険だ。

●スタンガン



●観客

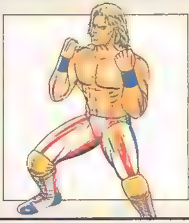


⬅凶器として用意されたスタンガン。また、敵は観客を持ち上げて投げてくる



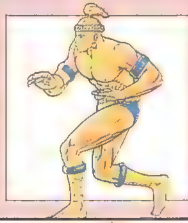
➡相手が凶器を持ったら非常に危険！組み合うか、間合いをあけての攻撃でなんとかさけよう

世界無差別級王座決定戦に挑む10人のレスラー達



テリー・ロジャース

S.W.Fのスター的存在。俊敏さを生かした攻撃を得意とするオーソドックスタイプのレスラー。必殺技はファイヤースープレックス。



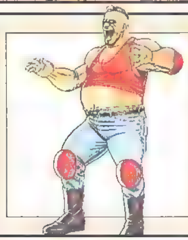
ザ・ガンダーラ

インド出身。ヨガの修行の末、4次元殺法を会得した。小さい体を生かした素早い攻撃を得意とする。必殺技はインディアン・アーチ。



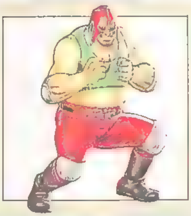
ザ・レッド・ドラゴン

日本出身のレスラー。テリーとタッグを組んだこともある。歌舞伎を好んでおり、顔にペインティングを施す。必殺技は半月固め。



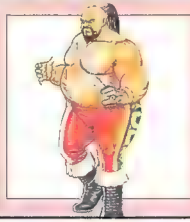
ビッグ・ボンバーダー

S.W.F駆出しの頃ライデンというレスラーとタッグを組み、巨漢コンビとして恐れられていた。必殺技はメガトンクラッシャー。



ゴチャック・ビッグボム

ビッグ・ボンバーダーの双子の兄弟らしく、同じ技を使いこなす。巨体から繰り出す技は破壊力抜群。必殺技はメガトンクラッシャー。



ブラバーマン

体に似合わず、器用に空中技を使いこなすが、頭に血が昇るとナイフで相手を切りつける。必殺技はジャーマン・スープレックス。



ブルース・ハブラム

データ上ではブラバーマンと全く同じため、同一人物ではないかと言われているが、本人は否定。必殺技はジャーマンスープレックス。



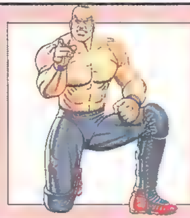
ロイ・ウィルソン

きこりだった頃、突然現れた熊と格闘の末、3分間で首を締めあげてしまったという豪快な人物。必殺技はサンダーボルト・バスター。



レオ・ブラッドレイ

一度キレると、反則であるにも関わらず、チェーンで対戦相手を殴り付けるヒールタイプのレスラー。必殺技はハンキング・スルー。



マスター・バーンズ

闘うことが何よりも好きというパワーファイター。S.W.Fの第18代ヘビー級チャンピオン。必殺技はハイパー・ダイビングボム。

プロレスならではの華麗な技を使いこなせ！

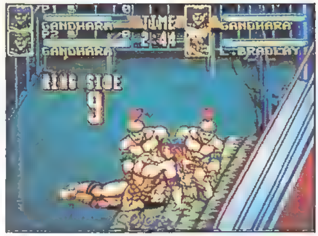
ファイアー・スープレックスでは大きく分けて３種類の攻撃方法がある。

まず、相手との間に距離がある場合。Ａボタンもしくは Ｂボタンで通常のパンチ、キックなどによる攻撃があり、これにレバーやＣボタンをからませることでダッシュ攻撃やジャンプ攻撃などもできる。また、この時レバーを相手方向に入れＡボタンを連打すれば、各レスラー固有の技を出すこともできるのでうまく使おう。

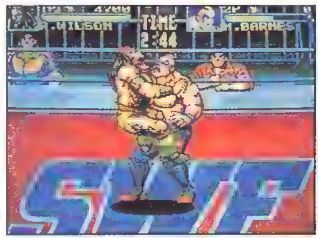
次に組み技。相手と組んだとき、画面には両レスラー間のパワーバランスを示すメーターが現れる。基本的にこのメーターはＡボタンの連打によって上昇してゆくのだが、相手と組み合う前に相手にダメージを与えていれば、組み合った時から、メーターが有利な状態で始められる。しかし、いくらパワーメーターが相手を上回っていたとしても、Ａボタン＋Ｂボタンによって掛けられる必殺技はそうは簡単に出す事は出来ない。相手のレスラーの体力などに気を配りながら技を掛けよう。

最後は寝技。相手がダウンしている時、Ｂボタンを押せば締め技、Ｃボタンを押せば倒れている相手に対して打撃技を放つことが出来る。ただし、相手のレスラーがロープに近いとブレイクされてしまうので、リングの中心で技を仕掛けるように心掛けたい。

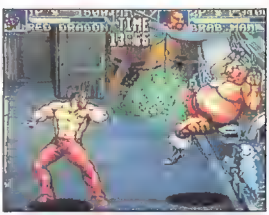
まだまだ他にも技はたくさん用意されているので、色々と試してみると面白いぞ。

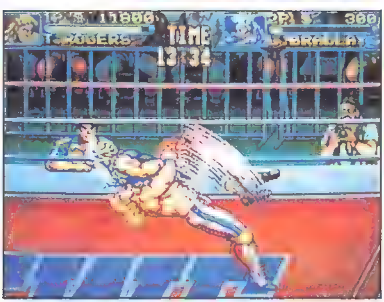


➡タッグマッチでは同キャラも可能。相手チームにも同じキャラがいる場合も…

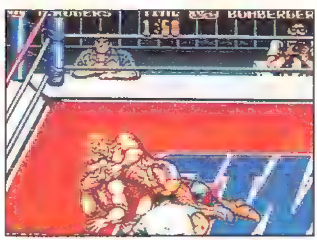


➡連打系の技の中には、打撃技以外にも、キャラによっては相手に噛みつく技もある

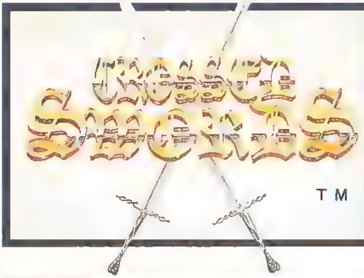

➡ザ・レッド・ドラゴンの連打技、毒霧殺法だ

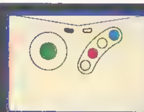


⬇テリー・ロジャースの必殺技ファイヤースープレックスが炸裂／


⬅テリー・ロジャースのＳ・Ｔ・Ｆが、相手をグイグイ締め付ける。寝技も上手く活用しろ

◆巨大なキャラクターがスムーズに、スピーディーに動くのは迫力モノ。技の種類が多く楽しめる反面、操作が少々複雑に思えてしまうのが、非常に惜しまれる。





クロスソード

- ADK
- 91年10月1日発売
- ¥21800
- 50M

操作方法

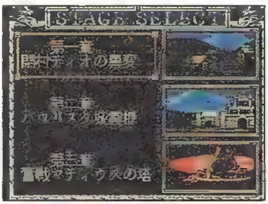
- 4方向レバー：キャラの移動、上下で防御
- Aボタン：攻撃
- Bボタン：魔法の使用
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

ゲームの背景

地上に再び徘徊する魔物たち。災いをもたらしたのは、千年の眠りより目覚めた魔人ナウシズ。彼の軍団はベルカナ王国へと進軍を開始する。勇者は現われるか？

●業務用ライクなRPG

ネオ・ジオは元々、アーケードゲームを家庭で遊べるように、とのアイデアから生まれた機械である。そのため、現在発売されているソフトはすべて、ゲームセンターにも登場したもの。この『クロスロード』も、当然、ゲームセンターでのプレイを対照としたもので

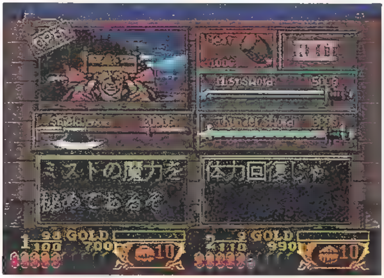


➡三つより、ひとつを選択してプレイする。はじめてプレイするならば、一番上から順番に遊んでいくのがいいだろうね



⬅上段と下段の攻撃・防御をうまく使い分けて、戦っていこう。相手が、どこを攻撃してくるのかを、先読みしちゃえ／

⬇敵を倒したりすることで入手できるお金。その所持金の許す範囲で、買い物をすることも可能



ある。ロールプレイングゲームである『クロスソード』では、1回のプレイにお金を払わなくてはならない業務用ゲームとして、巧みにRPGなるジャンルをアレンジしている。経験値、レベルアップ、買い物といった要素はそのまま残し、ゲームの進行方法を、業務用ライクなものとしたのだ。

画面は常に主人公の後ろからの視点、3Dと呼ばれるもので展開する。出現する敵キャラクターと、リアルタイムで剣劇を繰り広げていくのだ。攻撃と防御には、それぞれ上段と下段の2種類があり、これらを駆使して敵に立ち向かっていくのである。敵の攻撃を受け、主人公の体力を現すヒットポイントの値がゼロとなってしまうと、ゲームオーバー。ステージをクリアする毎に経験値が加算され、値が一定にまで達すると、レベルアップとなる。レベルアップすれば、主人公の各能力が向上し、より強靭な肉体を備えることができるのだ。アクションRPGと呼ぶに相応しい。

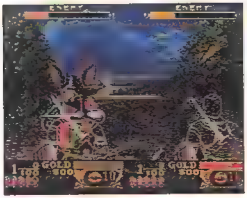
ゲームの進行方法をおぼえる—ステージ1

平和であったディオの村が、魔物によって危機にさらされているのが、第1章「開村ディオの異変」である。主人公は、このディオの村を救うために戦わねばならない。

ネズミのような姿をしたパタラットと、長身のダブゴブリンが、このステージでの主な敵。まずは、ここで『クロスソード』をプレイするのに必要な基礎を学ぼう。闇雲に剣を振るのでは、敵を倒すことはできない。敵の攻撃を盾で防御してから、剣を振るようにしよう。一度、攻撃が当たったらば、剣ボタンを連打！　連続攻撃が、気持ちよく入るのだ。攻撃と防御をしっかりマスターしよう。



⬆村人が助けを求めに。彼は直後に殺されるのだ



➡ネズミのような敵キャラは、上段攻撃をすることが多い。常に盾を上に構えていても、問題はないかもしれない。たまに下段攻撃もするけどね



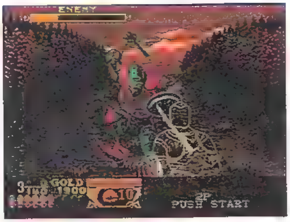
⬅ダブゴブリンの攻撃は、しっかりとガード。棍棒を高く振り上げたときは上段を防御しよう。一撃受けてしまうと、連続攻撃をしてくるのだ。強い



⬆ムカデの噴く炎は、上下段の見極めが難しいぞ

上段と下段——2つの防御方法が攻略のポイントだ

防御は、剣術において重要な要素。『クロスソード』では、盾を使うことができるので、これで攻撃を防御するのだ。敵キャラは、上段と下段で、攻撃するときの構えが違う。これを見て、どこに盾を出せばいいのかを、知ろう。



➡敵キャラは、良く見ていると、上段と下段の攻撃の違いにより、直前の構えも変化する。これが上段攻撃の構え。頭上に高く武器を振りかざしたらば上を防御



⬅こちらが下段の構え。これらの構えが表示されるのは一瞬なので敵キャラの動きは良く見ること

◆ゲームに馴れるまでは、思うように進まず、いらいらするかも。剣術の難しさを実際に体感できる。じっくりとプレイするタイプ。

KING OF THE MONSTERS ™

キング オブ・ザ モンスターズ

- SNK
- 91年7月1日発売
- ￥19800
- 55M



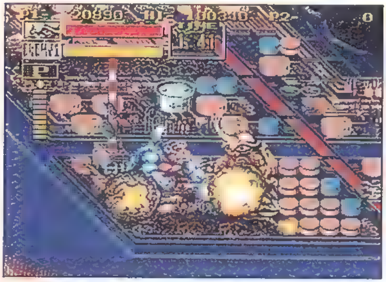
- 8方向レバー：自機の移動・2回素早く入力すると走る
- Aボタン：パンチ攻撃・レバーと組み合わせて使える
- Bボタン：キック攻撃・レバーと組み合わせて使える
- Cボタン：素早く移動するときに使う
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

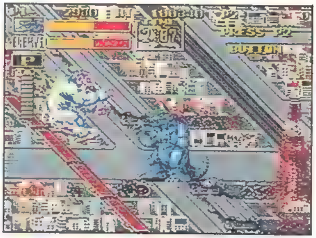
1996年、自然を破壊されて病みきった地球上のあちこちに、巨大なモンスターが出現。モンスター達は、狂気に血走った目を輝かせ、次々と日本に集まってきたのだ！

●大スケールバトル！

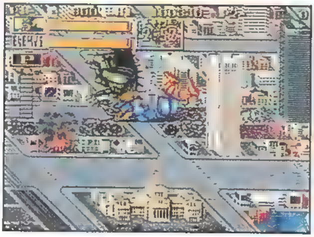
環境破壊の元凶・日本に、次々と飛び込んでくるモンスター達。東京、大阪、神戸……日本の大都市を舞台に、狂気に冒された巨大な格闘が展開する。本能のままに暴れまわるモンスターは、ワイルドでありダイナミック。高度な文明が築きあげた街や施設を、いとも簡単に破壊していく。ビルを掴んでは投げ、小さな家はモンスターの一歩でコナゴナになる。大阪城を挟んでにらみ合うモンスター。



⬆港の景色が美しいのも束の間、バトルが始まると、辺りはたちまち火の海と化してしまう



➡電線に触れるとショックを受ける。プロレスで言うところのロープの役割を果たす



⬅相手のバックを取ったぞ／ここで大技、バックドロップを決めて差をつけろ／

瀬戸大橋を分断して突き進むモンスター。平和公園で殺し合うモンスター。笑うに笑えない状況、格闘はどちらかが倒れるまで続く。攻撃はパンチ、キック、かみつき、しっぽ打ち。単純、単調だが大迫力、大きな重量感がプレイヤーにのしかかる。高難度技・ボディスラム、バックドロップは豪快そのもの。大地を揺るがす大技は、決まったときの快感も大きい。スピードを求める格闘アクションではない。重量感溢れる巨大バトルを楽しもう。

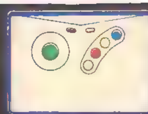
◆斜め見下ろしのステージは、四方に広がっているので相手との位置関係を把握するのが難しい。空を飛ぶ飛行機やビルなどを武器にできるあたりが楽しい。

KING OF THE MONSTERS 2 ™

キング オブ・ザ モンスターズ2

- SNK
- 92年6月19日発売
- ¥25800
- 74M

操作方法



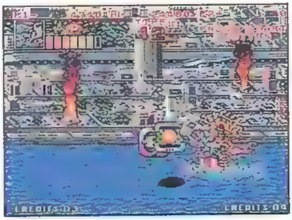
- 8方向レバー：自機の移動・敵の技からの脱出
- Aボタン：パンチ攻撃・組み技A・押し続けて必殺技1
- Bボタン：キック攻撃・組み技B・押し続けて必殺技2
- Cボタン：ジャンプ・押し続けて必殺技3・空中で連打で叩く
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート・コンティニュー

ゲームの背景

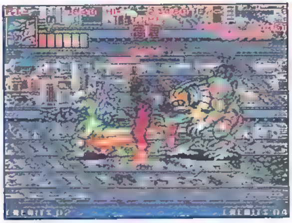
1996年に起こったモンスターバトルから3年。勝ち残った3匹のモンスター達の前に、宇宙からの侵略者が現れた。新たなる強者の出現、世界は再び戦場と化すのだ！

●真のキングとなれ！

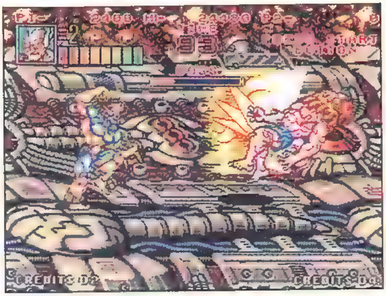
突如始まった地球外生物の侵略。エイリアンは全世界に刺客を送り出し、地球上のモンスターを退治しようとする。強者の出現を察知した3匹のモンスター達は、本能のおもむくまま、エイリアン達に食らいつく。

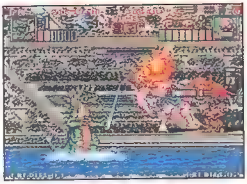


➡前作とは違い、いきなり対戦にはならない。まずはザコや地上物を破壊してアイテムを探し出そう



⬅選べるモンスターは3種類。このスーパージオンはスピードはそこそこだが、攻撃力が高いパワー型だ





⬆人間型のアトミックガイは、動きが素早いスピード重視のキャラ
➡2Pモードは対戦だけでなく、2P協力プレイもあるぞ

地球上に残ったモンスターは、人間、怪獣、ロボットの3匹。スピードを増したモンスター達は、今までより一層豪快に、そして軽快に闘いを繰り広げる。未知なるエイリアンとの対戦、彼らの巨大なパワーは想像を絶する。だが、地球の覇者も新たな技を身に付け、エイリアンに対抗する。さらに、地上に隠されたアイテムを取り、パワーアップしていくのだ。3段階の強さと必殺技を駆使して、真のキング・オブ・ザ・モンスターとなれ！

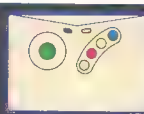
◆数々の新要素が加わった2だけに、前作に比べ面白さも増している。展開がスピーディーになって心地好いが、ノーマルモードでも少々難易度が高いのが難点

戦国伝承

TM



- SNK
- 91年7月1日発売
- ￥19800
- 55メガ



- 8方向レバー：自機の移動・攻撃方向・キャラクター
- Aボタン：攻撃・キャラクター選択の決定
- Bボタン：ジャンプ・キャラクター選択の決定
- Cボタン：異世界のキャラクターの呼び出しと解除
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート・コンティニュー

ゲームの背景

400年前、戦国の世に生まれ、野望を果たせずして死した一国の主の亡霊が、突如現れた。亡霊の完全復活を阻止するため、選ばれた2名の超戦士の闘いが始まる。

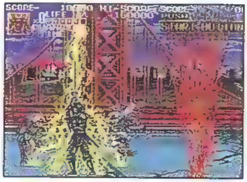
●ハイセンスアクション

崩壊してしまった現代都市と、亡霊達の棲む異世界。このふたつの世界を往来し、現代での復活を企む過去の亡霊を倒すのがプレイヤーに与えられた使命である。

プレイヤーは特殊な戦闘能力を持った人間。異世界に幽閉された仲間を助け出せば、途中でキャラクターチェンジして戦える。全6ステージ、各ステージの最後に待つボスを倒せば、次のステージに進める。

全くイメージの違うふたつの世界をぴったりと合わせ、不思議な調和を保った世界。美しいグラフィックと、ゲーム中に見られる斬新な画像処理の数々。そして鼓などの日本楽器を使った特徴あるBGM。これはまさに、ネオ・ジオならではのアクションゲームだ。

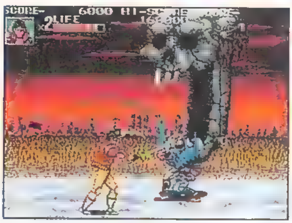




⬆異世界の仲間は、特定の敵を倒すことで助け出すことができる
➡助けた仲間は、以後このように呼び出せる効率よく大事に使おう



➡異世界からの敵を倒せるのは、この選ばれた超戦士ふたりだけだ。2人同時プレイも可能だぞ



⬅このように、現代世界のあるポイントに達すると、突然異世界に引き込まれてしまうのだ

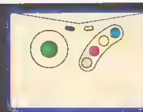
◆キャラクターや演出にいいモノを感じる部分もあるが、全体に淡白で長く遊べない。しかし、この世界観に共鳴できるユーザーであれば、楽しめることだろう



戦国伝承2

- SNK
- 93年4月9日発売
- ￥25000
- 74メガ

操作方法



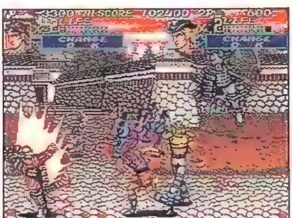
- 8方向レバー：自機の移動・キャラクター選択
- Aボタン：上段攻撃
- Bボタン：水平斬り攻撃
- Cボタン：ジャンプ
- Dボタン：キャラクターチェンジ
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート・コンティニュー

ゲームの背景

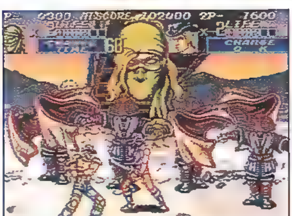
己の野望を貫くために、闇の力を手に入れた君主が現れる。そして、未来の支配を企てた君主は、時空を越えてやってくる。宿命の戦士は、歴史と時を取り戻すため戦う。

●波乱剣劇アクション

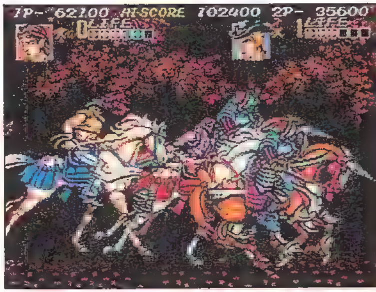
ネオ・ジオ発売初期にリリースされた『戦国伝承』の続編。物語は、闇の君主の誕生で始まる。闇の力で戦乱の世を支配した君主は、次に不可思議な力を持った援軍と未来の支配を企てる。その野望を打ち砕くのが目的だ。



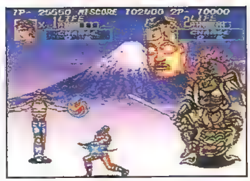
➡敵を斬った時の効果処理は今まで通りのハデさ。背景も、かなり細かく描き込まれている。



⬅Dボタンでいつでもキャラクターチェンジ。どれも攻撃方法が独特なので、場面によって使い分けよう



⬆雰囲気もガラッと変わる騎馬戦。高速スクロールで大迫力だ



➡気砲攻撃のパワーをためている間は、方向転換しかできない

基本的な内容は前作と同じ。攻撃ボタンが2つに増え、技にバリエーションが増えた。ふたつの攻撃ボタンを押せば防御もできる。キャラクターチェンジのシステムも変わり、チェンジはいつでも可能。A、B、Cボタンでパワーをためる「気砲攻撃」も新しいフィーチャーだ。ステージの途中には騎馬戦のシーンが追加され、ゲームにメリハリがついた。グラフィックや演出もパワーアップして、独自の世界観がより強くアピールされている。

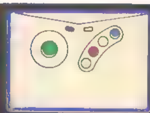
◆あちこちがパワーアップしていて、アクション性も高まっている。分かりやすく遊びやすいが、内容が淡白なのは今まで通り。長く遊ぶには少々物足りない。

NAM-1975

TM

NAM
1975

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥13800
- 46メガ



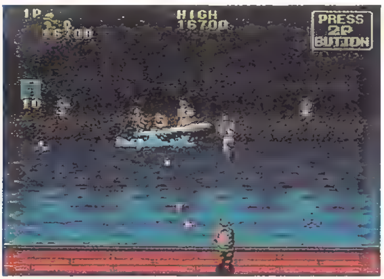
- 8方向レバー：主人公・カーソルの移動
- Aボタン：ショット発射
- Bボタン：ボム発射
- Cボタン：ダッシュ
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

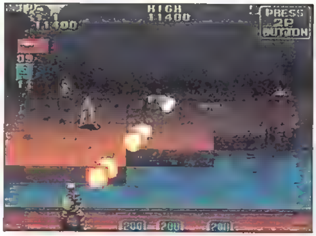
凄まじい勢いで頭上を通り過ぎていくヘリの乾いた爆音が我々を現実へと引き戻す。地獄と化した戦場で、彼らを呪うかのように、地上に地獄絵が映し出される……。

●スクロール3D射撃

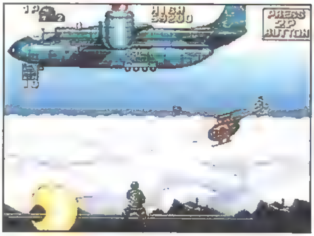
主人公の移動範囲は、画面の左右いっぱい。それだけだ。限られたスペースを最大限に使い、次々と現れる敵軍をマシンガンでひたすら打ち続ける。照準は移動と同じコントローラーで、上下左右自由に移動できる。作戦により舞台の状況はすべて異なる。大河を上り廃れた街を抜け……戦況次第で作戦変更の可能性も有り得る。敵軍は戦場の地形を活かした部隊台を投入してくる。その相手も一般兵士はもちろん、防弾兵、火炎放射兵、さらには多用途戦車、対地ヘリ、戦闘機と、あらゆる状況に対応してくる。また、各戦場のボーダーラインでは、敵の大型兵器が待ち受けている。主人公に与えられた武器は一丁のマシンガンと10個の手榴弾。敵兵が残す武器を奪うことも可能だが、それを頼りに戦うわけにはいかない。自分の力だけを頼りに進むしかない。与えられた司令に従い、誘拐されたムックリー博士とナンシーを救出するのだ。



⬆第一作戦地域はヤン河。川を上るボートの上から攻撃だ。河幅が広がると敵軍のボートも出る



➡敵を倒すと強力な武器が手に入ることもある。制限時間があるので無駄にできない



⬅空中戦のステージもある。巨大な敵戦闘機から、雨のように弾丸が降ってくる

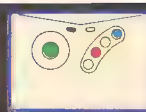
◆操作が簡単でシステムは明快。難易度も程々で、誰にでも手軽に楽しめる。ゲーム中のいろいろなフィーチャーに工夫があって楽しい。2P同時プレイも魅力だ。

NINJA COMBAT

ニンジャコンバット

●ADK
●91年7月1日発売
●¥18000
●46メガ

操作方法



●8方向レバー：キャラクターの移動
●Aボタン：攻撃、ためで忍法の使用
●Bボタン：ジャンプ
●Cボタン：特殊攻撃
●Dボタン：使用しません
●セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
●スタートボタン：ゲームのスタート

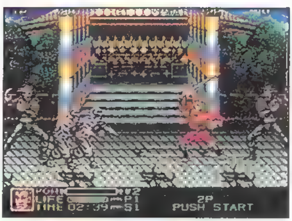
ゲームの背景

影一族により、ニューヨークは混乱の極みに達していた。暗闇によって世界を支配しようと企む影。それに敢然と立ち向かう忍一族の末梢たち。闘いの幕があがった…。

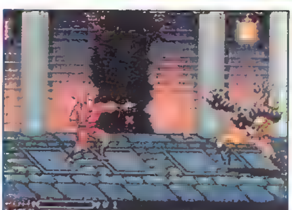
●ADK独特の世界

ADKのニンジャシリーズ、第1弾となった作品である。『ニンジャコマンドー』において目を惹かれた独特の路線、イメージは、この作品で確立されたといってもいい。

斜め上空からの視点――クォータービュー



➡クォータービューによる格闘ゲーム。グラフィックにADK独特の世界が感じられるのがいいね。



⬅ボスキャラ登場！ 序盤のステージでは、倒した相手が仲間になってしまうこともある。強そうだね





⬆新たな忍者が、仲間に加わった！ 嬉しい
➡仲間は最終的に４人まで増える。各面の頭に、自分の操るキャラクターを選択するのだ

による格闘ゲームとして創られた本作だが、その中にはADKならではの色合いが、強く前面に押し出されている。それらは画面を見てもらえば、ひとめでわかるはずだ。

ユニークなのが、ゲームの進行に合わせて、仲間が増えていく概念。最初は主人公しか操作できるキャラはいないのだが、ステージが進むにつれて、増えて行くのだ。各面の頭で、プレイヤーは誰を操ってプレイするのかを、決定することができるのである。おもしろい。

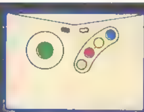
◆プレイヤーキャラの選択がおもしろい。それぞれの面に合わせたキャラクターを選べば、展開は遥かに簡単なものとなる。音響はスフェロシンフォニー方式を採用。

Magician Lord TM

マジシャンロード

- SNK
- 91年7月1日
- ¥15000
- 46M

操作方法



- 8方向レバー：自機の移動
- Aボタン：攻撃・デモ等のキャンセル
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：未使用
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

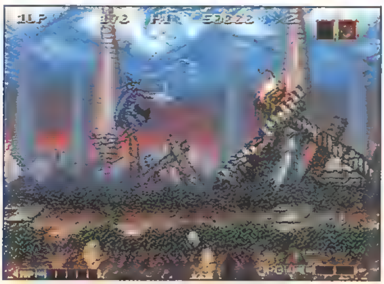
ゲームの背景

すべては、幻想なる物語。
緑と水の豊かな国カダシス。そこへ突如、魔物を率いた男が現れた。
破壊神の復活を目論む男を封印するため、ある若者が立ち上がった。

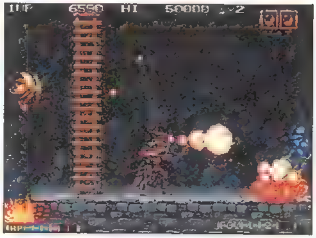
●幻想変身アクション

主人公の名はエルタ。エレメンタルを操り、その姿を自在に変えることのできるマジシャンロードの末裔である。

エルタの使命は、カダシスに突如現れた男、ガル・アジースの野望を打ち砕き、封印すること。そのためには、8つの魔導書の封印を手に入れなければならない。エルタは魔導書とガル・アジースを探して、敵地へ向かう。森、鉱山、城、地下道……わいて出る魔物達を倒しながら進み、アイテムを手に入れてパワーアップ。ふたつエレメンタルを探し出せば、その種類に応じてエルタは変身、魔法を変化させることができる。特徴ある6種類の変身パターンを把握せずに、真のマジシャンロードにはなり得ない。エレメンタルの使いこなしこそが重要なポイントだ。そして、8つの魔導書に封印を施し、ガル・アジースの野望、破壊神の召喚を阻止することができなければ、この世は再び地獄と化す……。



⬆基本は横スクロールのアクション。操作は移動にショット、ジャンプと明快。画面も美しい



➡エレメンタルは3種類。ふたつ掛け合わせで、いろいろな姿に変身できる



⬅扉をくぐれば、地上からダンジョンへ。深く迷宮にろいは、無数の魔物が潜んでいる

◆操作性に多少難あり。慣れるまでイライラがつきまとうが、自在に操れるようになると面白味が分かってくる。難易度も高く、腕に自信のあるユーザー向けだ

THE SUPER SPY ™

ザ・スーパースパイ

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥19000
- 55M



- 8方向レバー：自機の移動
- Aボタン：攻撃
- Bボタン：攻撃・セリフカット
- Cボタン：武器の選択
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

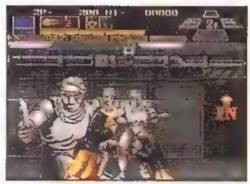
ゲームの背景

史上最悪の残虐集団ゾルゲ・キング。このテロリスト達の持っている新型爆弾の設計図を処分し、ゾルゲ・キングの8人の幹部を暗殺せよとの命令が下った。

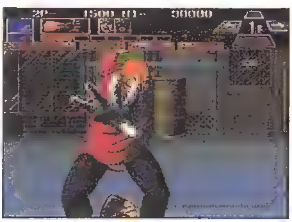
●キャラ視点での格闘

ゲーム画面はキャラクター視点。画面下部に表示されているのは、プレイヤーである主人公の両腕だ。攻撃ボタンを押せばその腕、場合によっては足が伸び、攻撃をする。移動や防御も同様、奥行きのある擬似3D画面でのアクションは、プレイヤーに妙な緊迫感を与える。相手の攻撃を画面中央で受けるとダメージ。つまり左右にスリップすることで攻撃をかわせる。攻撃してはかわし、かわしては攻撃する。ボクシングに似たアクションは、よくある格闘ゲームとは違った面白さを持っている。ビル内に設置されている監視カメラに発見されないように、しゃがみながらの移動や攻撃も重要だ。すべてのアクションを巧みに使って、テロリスト幹部を暗殺せよ！

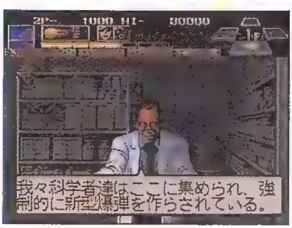




⬆エレベーターを発見。これに乗れば、上のフロアへ移動できる
➡監視カメラに見つかると中級テロリスト達が大勢集まってきてしまう。



➡次々と現れる敵達。コイツらはまだ下級のテロリストだ。パンチはしゃがんで避けることもできる。



⬅ビルのあちこちに囚われている人質を助け出して、情報を収集しろ。アイテムをもらうこともある

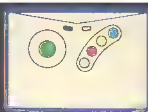
◆アクションゲームとしては新しいタイプだが、システムに工夫が少ないので損をしている。擬似3D画面と迫力あるサウンドで、臨場感が高くインパクトは強い。

CYBER-LIP

TM

サイバーリップ

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥18000
- 50メガ



- 8方向レバー：主人公の移動・ショットの方向決定
- Aボタン：ショット
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：装備アイテムの選択
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

ゲームの背景

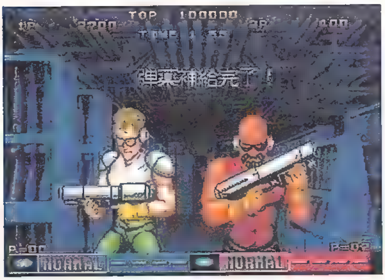
科学の粋を結集したコロニー“C05”で、自らの繁栄に酔う人類に悲劇が訪れた。エイリアンの人間殺戮が開始されたのだ。スーパーコンピュータの暴走である。

●無差別殺戮を止めろ

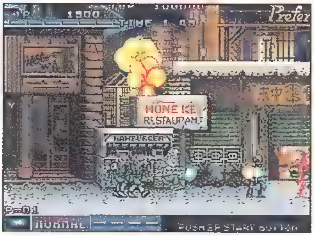
プレイヤーの目的は、ただひとつ。暴走により人類の殺戮を開始した、スーパーコンピュータの動作を停止させること、だ。キャラクター・アクションゲームである本作は、各ステージを順番に攻略していき、物語の核を徐々に解き明かしていく、という要素も盛り込まれている。ゲームをクリアすることによって、謎はすべて明らかになるだろう。

プレイヤーキャラの武器は、通常弾＋四つの特殊武器。ただし、四つの特殊武器はそれぞれアイテムを取得しないと、使用することはできない。また、それぞれの武器は残弾数がゼロになると、使えなくなってしまうのだ――通常弾は例外として弾切れはない。

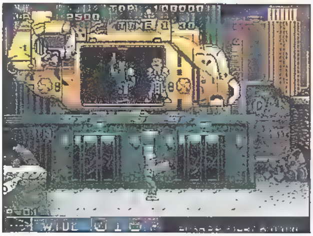
ステージは7面構成。各面はエレベーターによって、上下につながっている。全体として簡単な迷路のようになっているので、ステージ全体を把握することも要求されてくることだろう。最深部を目指して突き進むのだ。



⬆4つの特殊武器と、通常兵器の使い分けが、ポイント。特殊武器には、それぞれ残弾数がある



➡殺戮を繰り返すスーパーコンピューターの暴走を止める、それがプレイヤーの目的だ！



⬅7面によって構成されたステージは、上下につながりを持っている。最下層を目指せ

◆4種類の特殊武器の使いわけが、ゲームを有利に進めて行くためのコツ。常に残弾数を考慮しながら、プレイするべき。ステージ構成も把握しておきたいところ。

RAGUY

TM

ラギ

- ADK
- 91年7月1日発売
- ￥19800円
- 50メガ

操作方法



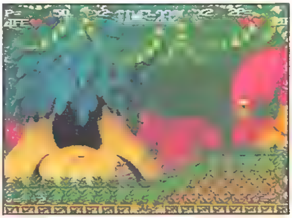
- 8方向レバー：主人公の移動
- Aボタン：葉っぱで攻撃
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：身長が変化
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：使用しません
- スタートボタン：ポーズボタン

ゲームの背景

昆虫人間の住む最も美しい星といわれたラギ。今その星がダルマ帝国によって汚染されようとしている。ラギを元に戻すため葉術師ブルーが今立ち上がった。

●最も美しい星ラギ

攻撃する方法が他のアクションゲームと違い〝葉っぱ〟の巻き起こす風で敵をひっくりかえして投げてしまう。途中には四つ葉のクローバーを集めないと中にはいれない店や、クイズ叔父さん、昔葉メンコ大会でブルーに負けたレッドの屈辱戦などがある。



➡最初のステージはブルーの故郷ジャングルから始まる。ダルマ帝国の侵略がここまで迫っている。



⬅ラギの世界はお金はないが、変わりにマップ上に落ちている花で買い物をすることができる。





➡1面のボス血ダルマは、ヘッドバッドで分身を作る荒技で攻撃。⬆伝説のベルを鳴らすことができれば汚染を取り除くことができる。

横スクロールタイプのアクションゲームで、二人同時にプレーをすることができるが、身長を変化させたときに、画面が見にくくなるという欠点もある。

ステージ構成は、1エリアクリアした後、技別れになっている。各面のラストには〝血ダルマ〟や〝火ダルマ〟といった変な名前のボスが住んでいて、必ず変な暴言を吐いてから戦闘を仕掛けてくる。

◆可愛いグラフィックのわりには、ステージ内の敵の攻撃が激しいが、ボスの動きは単調である。でも攻撃のタイミングが少しでもずれるとロクなことがない。

Burning FIGHT™

バーニングファイト

- SNK
- 91年8月9日発売
- ¥19800
- 54メガ

操作方法



- 8方向レバー：主人公の移動
- Aボタン：パンチ&武器攻撃
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：キック&武器攻撃
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ポーズボタン
- スタートボタン：スタートボタン

ゲームの背景

巨大シンジゲートキャステローラ・ファミリーに立ち向かう刑事デュークとビリー。そして彼等の組織壊滅を単身で挑むリュウ。正義と悪が今、大阪で火花を散らす。

●大阪を悪から救う

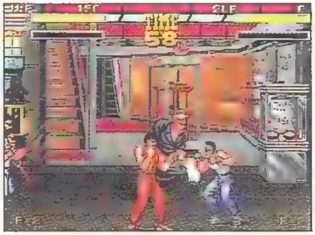
横スクロールタイプのストリートアクションゲーム。３人の個性豊かなキャラクターを使い、出てくる敵をひたすらぶちのめす。殴ったときはかなりの爽快感がある。敵が持っている凶器は奪い取ることができるので、それを使って攻撃することもできる。

各キャラクターごとに必殺技が用意されている。デュークはサブマリンスクリュー、リュウは扇風脚、ビリーはハイパータックルという具合だ。ただし必殺技は敵にヒットすると、こっちも一定のＨＰを消費してしまう。

各ステージに何気なくおかれている自動販売機や看板、電話ボックス等は破壊することができ、ＨＰを回復できるアイテムが隠されていることがある。また、他にもステージ中に『ＩＮ』と表示されるところがある。中はボーナスステージになっていて、ディスプレイを叩き壊すと、ＨＰが完全回復するドリンクが必ず落ちている。



⬆各ステージのボスはかなり大きなリアクションをして登場する。結構お茶目な奴もいる



➡必殺技はかなり強力である。グラフィックがかなり格好良いので一見の価値あり



⬅ボーナスは、いかに短い時間でディスプレイを壊せるかにかかっている

◆特徴としては日頃のストレスがふっとぶほどの爽快感は殴ったときに現れるものの、敵に袋叩きにされたときはやはりイライラしてしまうであろう。

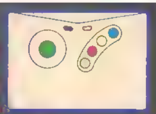
あしたのジョー伝説 LEGEND

TM

あしたのジョー伝説

- ウェイフ
- 91年8月30日発売
- ¥19800
- 46メガ

操作方法



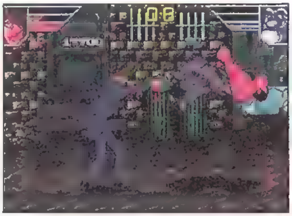
- 8方向レバー：[illegible]
- Aボタン：ス[illegible]
- Bボタン：防御
- Cボタン：未使用
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：[illegible]
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

あしたのジョー伝説……。
グラブをまじえるだけで幾千もの言葉を交わすことができた、ファイター達の、レジェンド・ストーリー。今、キミの手でよみがえる

●あの名場面が再び…

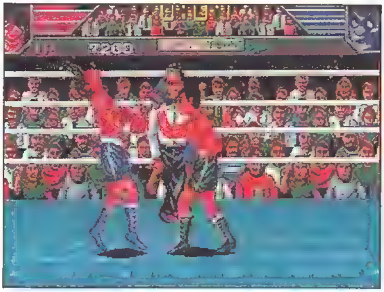
けんか屋ジョーの、サクセスストーリー。少年院を出所して丹下段平のもとで修行。プロテストを受けてリングに上がると、ライバル達が次々に現れる。原作を忠実に再現した、ストーリー性の強いアクションゲームだ。

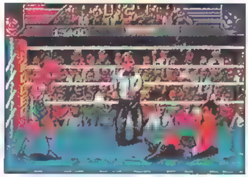


➡ストーリーは、少年院時代からスタートする。ザコを倒して先へ進むとボスのマンモス西と一騎打ち



⬅ボスを倒したところに現れた丹下段平。これから、ジョーはプロボクサー目指して修行を始める





⬆プロテストの対戦相手は、テクニシャンと評判の高い稲垣正平だ
➡ルールは3タウン制。体力ゲージがなくなるとダウン

アクションは奥行きのあるサイドビュー。操作は移動の他にパンチとカードのみ。アクションとしては単調だが、そこにボクシング特有の「駆け引き」が生まれてくる。パンチは無闇に出せない。ガードの正確さが要求される。一瞬一瞬が勝負のシビアな世界だ。一方、演出はボクシングらしく華やか。試合前のデモはゲームを盛り上げ、原作のファンにも十分楽しめるだろう。力石、カーロスたちとの熱い戦いが、モニター上で再現されるのだ。

◆原作のイメージを大事に作られた印象が強い。だが、ボクシングを意識したせいか、アクションが限定されすぎている。多少の苦労は覚悟してかかろう。

EIGHTMAN™

8マン

● SNK
● 91年11月20日発売
● ¥21800
● 46メガ



● 8方向レバー：プレイヤーの移動、しゃがみ
● Aボタン：パンチ攻撃
● Bボタン：ジャンプ
● Cボタン：必殺技攻撃
● Dボタン：未使用
● セレクトボタン：ゲームの一時停止
● スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

東京警視庁捜査一課の刑事は49人で7人ずつの7班をつくっている。8マンはそのどこにも入らない8番目の刑事。8マンは、『超人サイバー』を破壊するために戦うのだ。

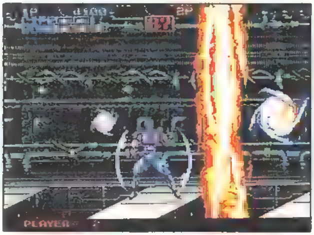
●超高速ヒーローバトル

事件が起こったのは夜の東京。「超人サイバー」と名乗る謎の軍団が突如東京を襲う。核を超える究極兵器として開発された8マン。正義のロボット8マンは今、超人サイバーから人類を救うために立ち上がった。

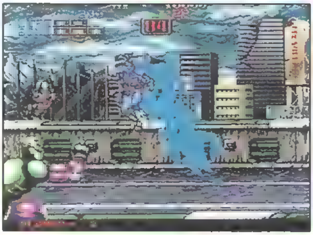
基本は横スクロールのアクションゲーム。ジャンプ、パンチ、そして必殺技を駆使して、超人サイバーの軍団を倒して進んでいく。いくつかのエリアに分かれた4ステージを攻略する。1、3、4ステージには高速スクロールの特殊エリアがある。ここでのアクションは強制スクロール。ストロボアクションの8マンが走り抜けるのだ。回転キック、スライディングなどアクションも豊富。2P同時プレイもあり、協力技、協力必殺技といった特殊フィーチャーも用意されている。スピーディーでテンポのいいアクション、ハデな演出に効果音。BGMもよくできている。速さと迫力、勢いのいいアクションゲームだ。



⬆謎の空爆の後、燃え上がる東京の街に駆けつけた8マン。戦いは、もう始まっているのだ／



➡ピンチになったらCボタンだ！ 一定時間の強力な必殺攻撃で、切り抜けるのだ／



⬅高速スクロールでは操作がちょっと変わる。後ろを攻撃するときはジャンプしろ

◆キャラクター物の嫌いがある人でも、偏見を捨てて楽しんで欲しい作品。いろんな意味で、特殊エリアがうまく出来ている。万人向けのアクションゲームだ。

ROBO ARMY ™

ロボ
アーミー

- SNK
- 91年12月20日発売
- ¥21800
- 46メガ

操作方法



- 8向方レバー：自機の移動
- Aボタン：パンチ攻撃
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：キック攻撃
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

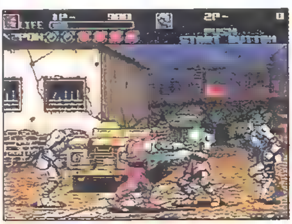
ゲームの背景

20XX年、ネオ・デトロイトはヘル・ジードと名乗る武装ロボット軍団に襲われた。君は、故郷であるこの街を守るために、彼らの侵攻を止めなければならない。

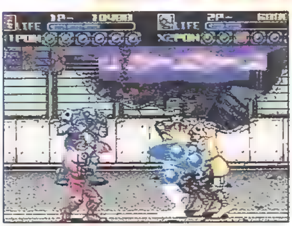
●ハイパワーロボ格闘

フロンジード博士によって開発され、驚異的パワーで犯罪組織を壊滅した軍用ロボット。主人公はこの軍用ロボのエリート部隊「ロボ・アーミー」の隊長マキシマとロッキーだ。攻撃は主にパンチ、ジャンプ攻撃、パワー攻撃の3種。状況に応じてそれぞれを使い分けて進む。パワー攻撃はさらに3段階に分かれ、エネルギー残量に応じて攻撃が変化、攻撃範囲も変わる。また路上の車やドラムカンなどを敵ロボットに投げ付けて攻撃でき、投げるものによって攻撃力も異なる。

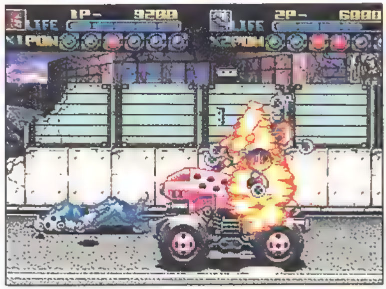
最終ボスの待つステージは、エリア6のタワー。タワーまでの道のりはハイウェイや沼など様々。数多くのトラップがマキシマ達の行く手を阻む。道のりは長いぞ。



➡出動するロボアーミー。歩いてくるザコロボットはパンチで倒せ。ジャンプすると着地を狙われるぞ



⬅敵ロボットに囲まれたら、すかさずパワー攻撃。いつまでもパワーを取っておいても死ぬだけだ





⬆パワーメタルを取れば、バギーに変形して一定時間無敵だ
➡ボスはさすが硬い。殴っても殴っても突っ込んでくるぞ

◆ロボットアクションのアメリカ映画的印象が強く、それはそれで良い雰囲気。そう解釈すれば、動きが大味なのも許せるが、やはり全体に雑な感じは否めない。

MUTATION NATION™

ミューテイション
ネイション

- SNK
- 92年4月17日発売
- ¥21800
- 45メガ

操作方法



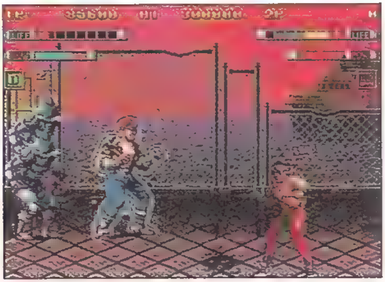
- 8方向レバー：自機の移動・攻撃、防御の指定
- Aボタン：パンチ・キック攻撃
- Bボタン：ジャンプ
- Cボタン：未使用
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ

ゲームの背景

悪魔のようなバイオ研究、遺伝子操作。それにより生み出されたミュータントが、スラム街で暴れ始めた。キミは暴動を沈静し、事件の元凶である化学者を倒すのだ！

●快速アクション

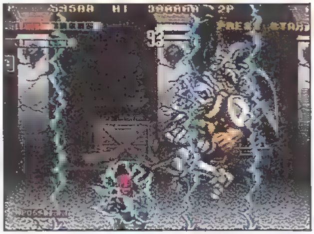
人間の遺伝子操作実験を進めていた化学者が、スラムの街に人間の面をしたミュータント達を放った。このスラムに悪夢が起こる前に化学者を探し出し、倒さなくてはならない。そこに立ち上がるのが、このスラムで育った主人公である。彼は格闘の心得があり、連続攻撃や強力な必殺技を持ってミュータント達に挑む。この必殺技は、パワーボールを入手することで次々と進化し、特殊な攻撃が可能になる強力な技だ。



⬆パワーを貯めている途中。ちょっと辛いがこの後に繰り出す必殺技で敵を一掃できるぞ



➡通りの向こうから迫り来るミュータント。ネオ・ジオの機能を活かした演出だ



⬅必殺技の演出はどれも変わったパターンで面白い。ボスに対しても効果絶大だぞ

ミュータント達は街のあちこちに広がり、それぞれのエリアはボスが指揮している。人間型以外に変形型、昆虫型、さらにはメカ、動物と様々なミュータントを倒して進み、ボスを倒して次のエリアへと進む。

アクションは小気味よく、展開もスムーズ。次々と現れるミュータントを相手に、派手な格闘を繰り広げるネオバトルアクション。故郷スラムに平和を取り戻せ！

◆必殺技は出すのが難しいが、4種類それぞれ演出がド派手でいい。敵もどんどん出てきてどんどん倒すだけなので、何も考えずに遊びたい時にはこれだろう。

GHOST PILOTS ™

ゴースト パイロット

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥19800
- 55メガ



- 8方向レバー：自機の移動・特殊兵器の選択
- Aボタン：攻撃
- Bボタン：特殊兵器での攻撃
- Cボタン：未使用
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

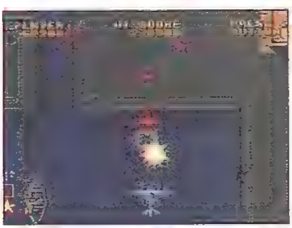
西暦194×年。I国、D国間の大戦で、中立非参戦のF国に2国の侵略が始まった。決断を余儀なくされたF国が取った行動は「全軍出撃、徹底抗戦」…。

●縦スクロール空中戦

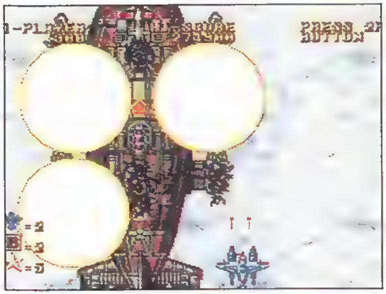
主人公は、通信を受けたF国所属の飛行チーム「ゴースト」の一員。旧式戦闘機に搭乗する、『ゴースト・パイロット』である。この旧型機を使ってI国、D国と交戦、戦争を終結させるのが目的だ。



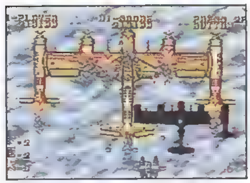
➡アマゾン川より飛び立つゴーストパイロット。空中物、地上物の区別はない。とにかく撃ちまくるのだ！



⬅赤い戦闘機の編隊を全滅させるとアイテムが出現する。Sマークがショットのパワーアップだ。逃すな



⬆特殊武器のひとつ。投下から爆発までのタイムラグを先読みしろ



➡I国の大型戦闘機が出現！ 弾丸の動きを見切り撃破せよ！

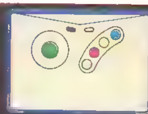
プレイヤーが操作する水上戦闘機には通常武器、特殊武器がひとつずつ、合計2種類の武器しか搭載されていない。この武器をパワーアップさせ、特殊武器を有効に使って敵軍に応戦するのだ。特殊武器は4種類あり、発進前にどれかひとつを選択して搭載することができる。発進すると、そのステージ内での特殊武器の変更はできない。そしてI国、D国との戦いの後に現れる謎の巨大国家の正体とは……？ 撃破し、謎を解明するのだ！

◆横長画面の縦スクロールシューティングは難易度が高い。さらに全体の難易度も高めなので、シューティングに不慣れな人にはちょっとお勧めできない感じ。

LAST RESORT™

ラスト・リゾート

- SNK
- 92年4月24日発売
- ¥22800
- 44メガ



- 8方向レバー：自機の移動、ユニットの操作
- Aボタン：ショット、ユニット攻撃
- Bボタン：ユニットの固定・解除
- Cボタン：未使用
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

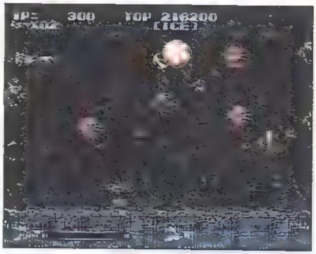
ゲームの背景

地球の環境破壊により宇宙への移民を果たした人類。宇宙コロニーの中枢を司るコンピュータに、ウィルスが発生。ウィルスはコロニーを支配し、人類除去を開始した。

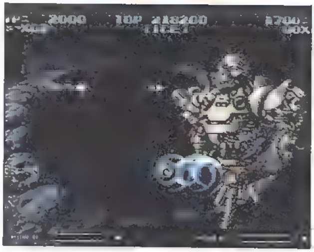
●美麗シューティング

コンピューターウィルスによって製造された機械生命体が人類を襲う。敵の目的は人類除去。人類に残されたのは、高機動ユニットとスペシャルショットを装備した最新鋭機2機。この2機にすべてを賭けて、今、最後の作戦「ラスト・リゾート」が開始した。

主人公はパイロットとなり、戦闘機「TZ−024」を操作する。発進状態での武器はショットのみ。途中、パワーアップアイテムを取ることにより高機動ユニットが装備される。またアイテムにより、追加ショットも装備できる。これらのパワーアップは、自機がミスになるとなくなってしまうので注意。高機動ユニットを有効に使い、追加ショットを効果的にパワーアップ・変更して、コンピューターウィルスを除去するのだ。



➡絶え間なく現れる機械生命体を破壊しろ！　編隊を全滅するとアイテムが出現することも



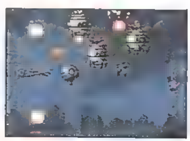
⬅ボス出現／　赤く光っているクリスタルが弱点だ。体当たり攻撃に注意しろ／



⬆超美麗なゲーム画面は、まるで映画のワンシーンのよう。戦いは既に始まっているのだ／



⬆中ボス的存在の大型戦車。ザコとの混合攻撃はかなり厳しい



⬆ザコを倒すと、中から乗組員が落ちる。しつこいまでの凝り様だ

3種のショットとユニットが武器だ

タイプ別3種類の攻撃形態

自機がアイテムによって装備するショットは3種類。それぞれのアイテムを続けて取ると、そのショットがパワーアップ。3段階のパワーアップをすれば、攻撃力も大幅にアップ。パワーアップ後にショットを変更しても、一段階パワーアップしてショットが変更される。

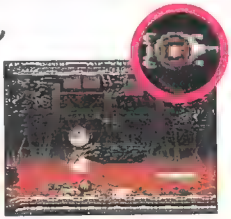
■レーザー

➡貫通力があり、直線上の敵に大きなダメージを与えるレーザー。パワーアップすると、周囲の輪が広がる。ザコが散らばった場所では逆に危険を招く。



■対地ミサイル

➡自機の上下に発射され、障害物に当たるとそれを這うように爆風が攻撃する対地ミサイル。破壊力が大きいが、連射性が極端に悪い。砲台の多いところで有効。



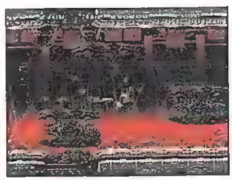
■ホーミングミサイル

➡画面内の敵を追って攻撃するホーミングミサイル。パワーアップでミサイルの数が増える。短期決戦には向かないが、敵の数が多いところでは効果てき面。

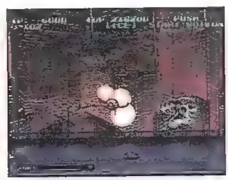


ユニット

ユニットは初期状態でパワーアップアイテムを取ると装備できる。またユニットは敵の弾丸を受けても破壊されず、ダメージも受けない。その上、攻撃能力があるので、敵にぶつけて攻撃もできる。場面に応じて効果的に操作、活用しよう。



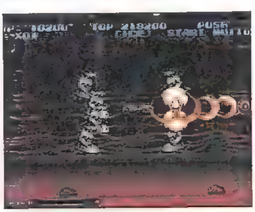
⬆敵の弾にうまく当てて消す。消えた所を通るのだ



⬆弱いザコなら、ちょっと当てただけで破壊できるぞ

ユニットシュート

敵に当たっても砕けないユニット。このユニットを発射して攻撃するのがこのユニットシュートだ。自機からユニットが離れている間は心細いが、攻撃力はかなり高い。ショットボタンをおし続け、ゲージの量に応じて攻撃力が決まる。



➡ユニットシュートにも2種類の形態がある。間違わないように、使うときには注意しておこう

グランドユニット



⬆光が赤い時はこれ。発射後、地を這うように飛ぶ。

リターンユニット



⬆青く光ったらこっち。障害物等に当たると反射する。

◆画面は美しくシステムも工夫されている。難易度は高いが楽しめる作品。だが、自機と敵機、背景などの区別がつきにくい。ミスの時も、突然死したかのような納得行かない場合がある。

SHOOTING

ASO II LAST GUARDIAN ™

ASOII

- SNK
- 91年7月1日発売
- ￥18800
- 47メガ



- 8方向レバー：自機の移動、アーマーの選択
- Aボタン：[illegible]
- Bボタン：アーマーによる攻撃
- Cボタン：メニューの開閉
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：[illegible]
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

西暦2525年——。前大戦より10年の月日が流れた。が、破壊神フルヴァレンス・グローマの太陽系侵攻は、再び、のろしをあげる。そして——戦闘機SYDが旅出つ。

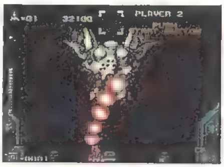
●名作がネオジオで蘇る

『ＡＳＯII』はネオ・ジオ用ソフトとして開発された数少ない縦スクロールのシューティングゲームである。ネオ・ジオというハードは、ディスプレイを横にした状態が、採用されている。よって、画面の上から下へとスクロールしていくタイプとゲームは、デザインが非常に難しい。その難関にあえて挑んだのが、本作なのだ。

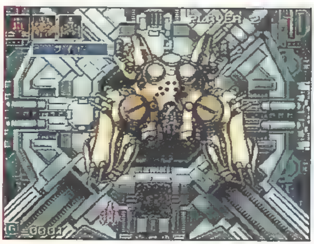
タイトルに冠せられた『〜II』の文字は、本作が続編であるのを示している。そう、ネオ・ジオの登場より、遥か昔、同社より発売されていたシューティングゲーム、『ＡＳＯ』の続編として、開発されたのである。

縦スクロールであり、各種のアーマーを使用して自機をパワーアップさせる、前作の設定はそのまま継承。そして、ネオ・ジオの性能を活かした演出を随所に盛り込んでいる。

基本をそのまま継承しているのだから、前作の特異とも表現できる、ゲームのルールもしっかりと受け継がれている。アーマーを取得するためには、同じタイプのものを続けて三つ以上、獲得していかねばならない点も同じ。が、プラスアルファとして盛り込まれた数々の演出で、古臭さは感じられない。２年前の作品の続編とは、とても見えないはずだ。



➡あの『ASO』がネオジオ作品となって帰ってきた。前作からは考えられないような、美しく、迫力の画像処理に目を奪われてしまうはず



⬅1画面をいっぱいまで使った巨大キャラ！　こんな敵が、次々と出現するんだ。すごい



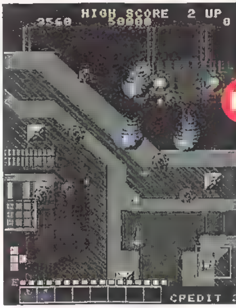
⬆左上に表示されているのが現在、持っているアーマー。ゲーム中にリアルタイムで選択する

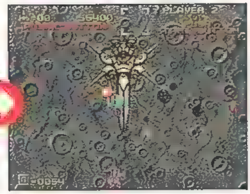
見よ！ ASOが遂げた超進化の数々を！

前作では、その特異なルールのために、プレイには慣れが必要とされた部分が、少なからずあった。そこで今回の『ASOII』では、そのような点を改善、ユーザーフレンドリーなものを目指している。また、画像処理においても、前作をそのまま踏襲するのではなく、ネオ・ジオの性能を最大限に活用したものとし、イメージの一新が図られているのだ。

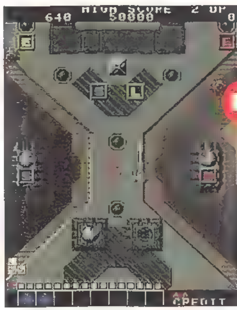
自機をパワーアップさせるアーマーは、それぞれ三つのパーツに別れている。前作では、このパーツの形によって、アーマーの種類を判別しなくてはならなかった。それに対し、本作では、パーツにアーマー名称が表示されるようになっている。ユーザーフレンドリーな設計は、プレイヤーとしても、とっても嬉しいよね。

画像処理は、まさにネオジオ。巨大なキャラが惜し気もなく登場する！





⬅⬆前作が縦画面であったのに対し、本作は横画面。もちろん縦にスクロールするのは、同じ。画像処理が、格段に進歩しているのが、わかるでしょう？





⬅⬆散乱しているパーツの形から、アーマーの種類を判別しなければならなかった前作。「ASOII」では、アーマー名が表示されるので、判りやすい

強力なアーマーを使いこなすのが大切なのだ

ゲーム中には、数々のアーマーが出現する。それらは、ゲームの展開に合わせて使用していけば、プレイヤーの強力な味方となってくれるだろう。とくに、サンダーアーマーは強力。『ASOII』の最強兵器といっても、言い過ぎではないほど。うまく活用していこう。



⬅『ASOII』最強の兵器との名声高いサンダーアーマー。うまく使えば、恐いものなし！

⬇対空兵器。ボタンを押しつづければ、自機を分身させられるのだ



レーザーアーマー



バブルアーマー

⬆泡を発射して攻撃する。泡の爆発は誘爆を引き起こすので強い

⬇対空・対地のどちらにでも使える万能型。稲妻を放電して攻撃！



サンダーアーマー

◆難易度は非常に高く設定されており、よほどの達人でないかぎり、クリアへの道のりは厳しい。メモリーカードへのセーブをうまく活用して、プレイせよ。

VIEW POINT

TM

ビュー
ポイント

●サミー工業
●92年12月11日
●￥25000
●74メガ



●8方向レバー：自機の移動
●Aボタン：ノーマルショット（連射可）
●Bボタン：ボム攻撃
●Cボタン：使用しません
●Dボタン：使用しません
●セレクトボタン：ゲームの一時停止
●スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

立体で迫りくる敵、トラップ、巨大ボス。この空間に圧倒されるな。不思議な浮遊感覚と、未知の生命が住む異次元空間。突入の瞬間はもう、すぐそこまで来ている！

●立体アイデア満載

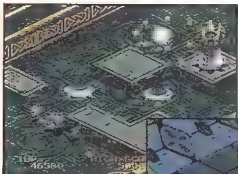
縦スクロールではない。横スクロールでもない。自機、敵機、障害物、すべてが立体で構成される空間。視点は斜め上方からの見下ろし、スクロール方向は右斜め上に向かう。キャラクターはすべて多面体で構成されている、光と影のある立体。データに基づき、計算によって出力されたキャラクター画を、丁寧にドット絵に直す。膨大な手間と時間をかけて作られた立体空間。

この空間で動き回るキャラクター達のアニメーションは驚くほど滑らか。背景、登場キャラクターは、ステージ毎に統一された世界観の中に生きている。

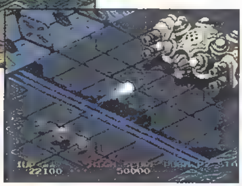
ゲームシステムはいたって単純。自機を操作し、ショットとボムを使ってステージを突破、各ステージの最後に出現するボスを倒せばステージクリアとなる。途中でオプションを入手すれば、攻撃力がアップする。ステージ内に設置されたトラップ、斬新なアイデアの数々。擬似３Ｄは見せかけばかりでない。その素晴らしいアイデアは、プレイヤーに感動を与える。初心に還ったような作品だ。



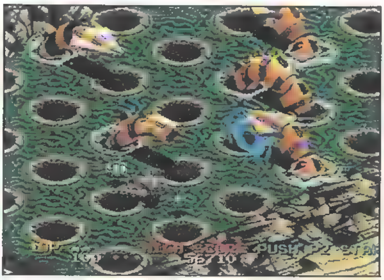
➡ハデハデのボムは効果絶大。ボムの種類によっては、ピンチを抜け出せないことも……



⬅斜めスクロールに慣れるまで、多少苦労する。感覚で操作する感じで



➡オプションを取れば、攻撃力は段違いにアップ。バンバン撃ちまくれ



⬆全体に可愛くソフトな印象。キャラクターも丁寧、滑らかに動く。……でもゲームは結構ハード

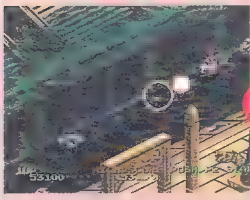
システムは単純だが奥は深い

ショットとボム。戦闘機には、この2系統の武器しかない。ショットの威力はボタンを押す長さで可変、使い分けが重要になる。

形態や効果別に3種類、3つまでストックできるボムは、種類に合わせて用途も様々。好きなボムを集めるもよし、先を読んで必要そうな順番に拾っていくもよし。選択は自由。

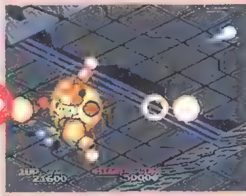
オプションは攻撃を援護してくれる上、敵にぶつけて攻撃できる強力な装備。頼りになるが、自機がミスすると消えてしまう。オプションの威力を過信しないように。

ノーマル



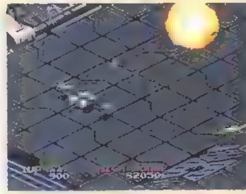
⬆小刻みにボタンを叩けばチビチビと連射される標準ショット

波動砲



⬆デカいばかりではなく、強力。威力はノーマルの比ではない

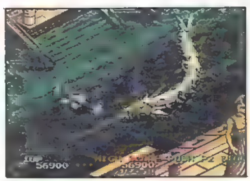
オプション



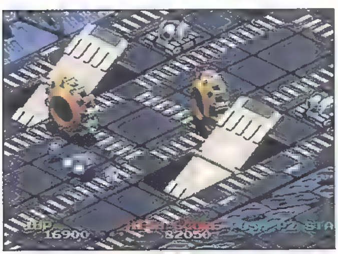
⬆自機と仲良く攻撃します。だけどパワーは貯まらない

ユニークでカラフルなキャラクター達

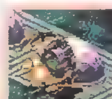
ゲームの楽しさも去ることながら、このキャラクター達の美しさ、細やかさは素晴らしいの一言。思わず、「よくぞここまで……」と言ってしまう程。ここで、そのよくできたビジュアルを、とくとご覧あれ。



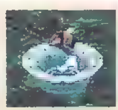
⬅多関節で滑るような動きを見せるドラゴン。ボディーも鮮やかな色使いだ。動きがトリッキーで、イヤな敵のひとつでもある



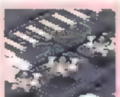
⬅転がってくる歯車は、実は地面の溝に沿って動いているのだ



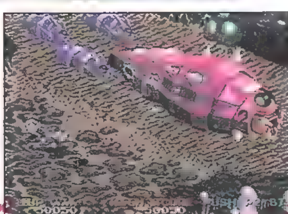
⬆これ、砲台です。動物じゃないです。でもカワイイです。しかし憎いです



⬆水から飛び上がるシーンが最高にキレイ。見とれていると体当たりされる



⬆周囲に付いたギザギザをグルグル回して飛んでいるザコ。ザコながら天晴れ



➡ゴソゴソと家族連れで歩いているメカいも虫!? 体のパーツが非常によく動いている

◆会心の一作。ネオジオユーザーは絶対買い。難易度はかなり高いが、そんなことはこのゲームの価値には関らない。苦労してでも遊ぶ価値はあり、感動は必至。

NINJA COMMANDO
TM

ニンジャ
コマンドー

- ADK
- 92年5月29日発売
- ¥23800
- 54メガ



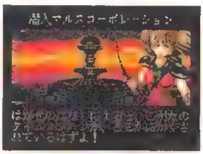
- 8方向レバー：キャラの移動
- Aボタン：ショット
- Bボタン：バック転(回避)
- Cボタン：特種攻撃
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

ゲームの背景

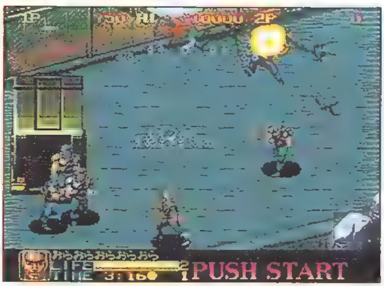
タイムマシーンを使い、過去を操作、未来を戦火の渦に巻き込むことを企む死の商人スパイダー。これを阻止すべく、3人の忍者が、巨大な組織へ敢然と立ち向かう！

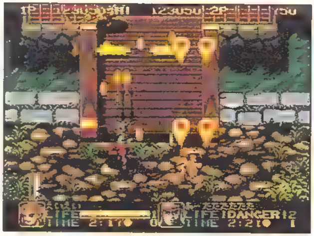
●続編の完成度は高し

本作は、ADKより発売された忍者アクション『ニンジャコンバット』と同じく忍者が主人公の作品だ。前作が横視点型の格闘ゲームだったのに対し、本作はトップビューのアクション・シューティングゲームとなっている。また、特に物語やキャラクター設定を引き継いでいるということはない。プレイヤーの操れるキャラクターは、5人から3人へと変更、それぞれ本作ではじめて登場する者たちだ。



➡ADKらしいビジュアルシーン。独特の味のある画面だね。
⬇画面下には、それぞれのキャラクターの心情が、字幕として表示される。ここにも注目





⬅2P同時プレイも可能。2人で同じキャラクターの選択もできる。2人で遊びたいね

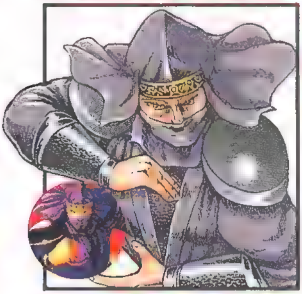
人数の減少を、単にスケールダウンなる一言では片付けられない。むしろ、ゲームシステムを考えてみると、3人がちょうどいい人数であろう。まったく少ないとは感じない。

ゲームは、それぞれのキャラクターを操ってのシューティングゲームといった趣き。が、そこに画期的なアイデアが投入されている。格闘ゲームではお馴染みとなっている、リアルタイムでのコマンド入力が採用されているのだ。それぞれのキャラクター毎に用意されたコマンドを、ゲーム中に入力してやることによって、通常攻撃よりも遥かに強力な必殺技が使えるのである。もちろん、通常攻撃のみでも、難しい箇所をクリアすることは可能。必殺技と、通常攻撃のみのどちらのプレイ方法でも耐えうるゲームバランスを誇っている。

3人のニンジャたちとともに、死の商人"スパイダー"の野望を、打ち砕いてほしい。

3人のニンジャとともに悪の野望を打ち砕け

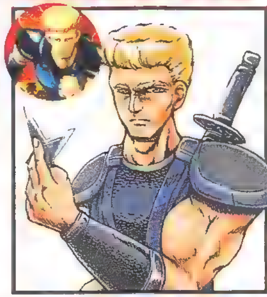
リュー・イーグル

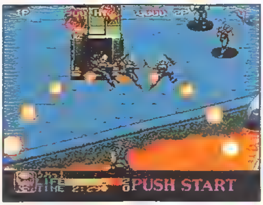




⬆爆裂究極拳。レバーを↑↘→↗↓と入れてⒶボタン。複雑な入力だけに、威力はとっても強力だ

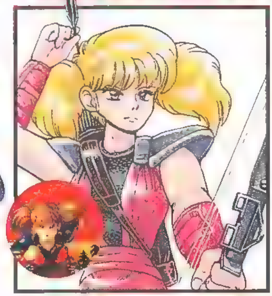
ジョー・タイガー





⬆ダブル竜巻神拳。↙←↖↑↗→↘+Ⓐボタン。簡易版の竜巻神拳もあり、手軽に扱えることだろう

レイア・ドラゴン

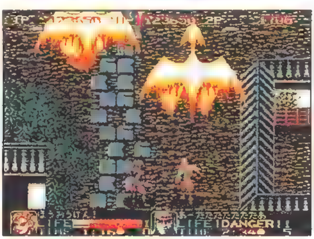




⬆鳳凰拳。レバーを↓に入れて気合を溜め、体が光ったら↑+Ⓐボタン。手軽だが、攻撃力に難あり

数々の必殺技がゲーム攻略の鍵を握っている

3人のキャラクターには、上で紹介した以外にも、いくつかの必殺技が用意されている。これらを組み合わせて使っていけば、飛躍的にゲーム展開は早くなるだろう。入力の難しい、リュー・イーグルの爆烈究極拳を使いこなせるようになれば、コンティニューなしでクリアするのも、夢ではない。日々、精進。



➡2人で必殺技を使えば、怖いものなし！ エンディングへの道は、はるかに楽になる



⬅敵に囲まれてしまったときは、必殺技で蹴散らしてしまえ。使えるととっても便利だよ



➡ボスキャラ戦にも威力を発揮。リューの爆裂究極拳はおぼえておこう

◆ゲーム内容、グラフィックとADK独特の味がある。リアルタイム方式のコマンド入力による必殺技、これをどう使って行くかが、ゲーム攻略の鍵だ。

アンドロデュノス

●ビスコ
●92年7月17日発売
●¥23800
●34メガ



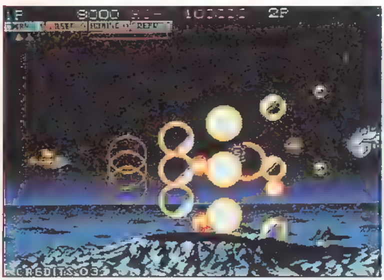
●8方向レバー：自機の移動
●Aボタン：ショット&ボム&ミサイル
●Bボタン：攻撃タイプのチェンジ
●Cボタン：未使用
●Dボタン：未使用
●セレクトボタン：ゲームの一時停止
●スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

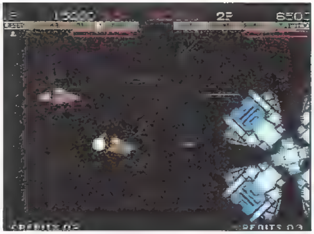
未知生命体と人類との戦争。作戦失敗により、人類は圧倒的不利に立たされた。最後の願いは、敵戦闘機を改造して造った新型戦闘機たった2機に託されたのである。

●快適・武器自由変更

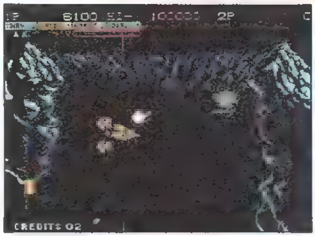
人類の運命を背負って飛び立つのは、マルチショット・システムを搭載した新型戦闘機。小さな機体に搭載されている様々な武器を、搭乗者の意志によって自由に選択、使用できる画期的なシステムである。さらにそれぞれの武器はアイテムによりパワーアップ、攻撃力を上げることが可能だ。後方、斜め方向、垂直方向など様々な方向への攻撃や、追尾、貫通、拡散といった様々な状況に対処できる武器が装備してある。



⬆初期状態でも4種類の武器を自由にセレクト可能。4種類をアイテムでパワーアップさせる



➡二人同時プレイも可能だ。人類に残された最後の2機で未知なる生命体に挑む



⬅シーンの途中でスクロール方向が変わることもある。地形に合わせて武器を選べ

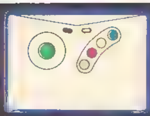
敵軍は未知の生命体。科学力は我が人類と同等、もしくはそれ以上のものと思われる。ある作戦の失敗をきっかけに、一気に形勢は逆転。防衛ラインを突破されるのは時間の問題とされる。人類が勝利を収めるには、敵軍の攻撃をかいくぐり、敵の中枢を叩き潰すしかない。7つに分かれたエリアは、上下左右にスクロールする。各エリアのボスを破壊し、一刻も早く敵中枢を破壊するのだ！

◆難易度は高いが普通で素直なシューティング。システムも分かりやすく楽しい。ただ、スペシャルウェポン使用でパワーダウンという点だけがよろしくない気が。

BASEBALL STARS PROFESSIONAL ™

ベースボールスターズ・プロフェッショナル

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥18000
- 50メガ



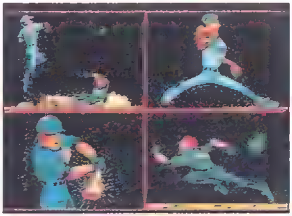
- 8方向レバー：選手の移動
- Aボタン：バッティング&投球
- Bボタン：走塁&けん制球
- Cボタン：バントに使用
- Dボタン：タイムに使用
- セレクトボタン：ポーズボタン
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

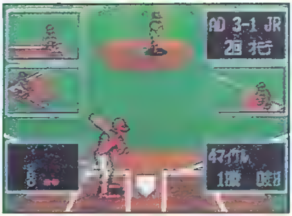
球場一杯に広がる大迫力。迫力満載の大リーグ野郎がダイナミックに投げる！ 打つ！ 走る！ VSモードとトーナメントモードで楽しむ超興奮野球がここに登場です。

●興奮野球を極める

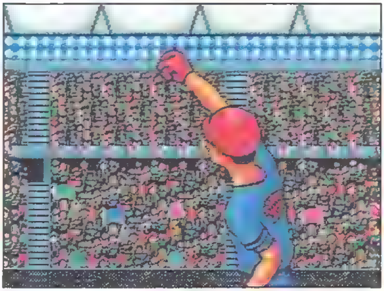
“ベープロ”はなにからなにまでもがダイナミック。リアルな人の動きに、白熱する試合展開。臨場感あふれるスタジアムやドームでの熱い決戦。もちろん、選手交替や、代走、リリーフにおけるまで、あらゆるビジュアルシーンがぎっしりつまっている。

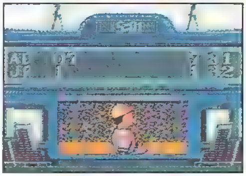


➡これはオープニングでのシーン。これだけでもスタジアムの臨場感がプレイヤーに伝わってくる



⬅奥行きのあるプレー中の画面。この中でリアル&ダイナミックな野球がところせましと駆け巡る





⬆野球の花は何と言ってもホームラン。満塁だったらなおさら

➡逆に打たれたピッチャーにすればたまったもんじゃない

全16チームの中には、試合が進むごとに成長するところもあり、ＲＰＧ的な要素も含まれている。チームには攻撃力や守りが主体なチームばかりではなく、女の子だけのチームや一芸に秀でたものだけが集まったワンマンチームなど個性あふれるものばかり。

パスワード方式なので、メモリーカードを持っていない人でも前の試合から続ける事ができるが、今までの試合結果は残らない。

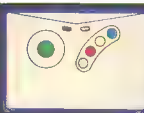
◆バットに球が当たりにくいことと、外野の守備に慣れるまで一苦労するが、ビジュアルシーンは凝っているので、試合中はまったく退屈しない。

SUPER BASEBALL 2020 TM

2020年スーパーベースボール

●SNK
●91年10月25日発売
●¥21800
●46メガ

操作方法



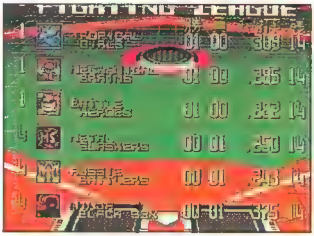
●8方向レバー：選手の移動、各種選択
●Aボタン：スイング、投球、送球、ジャンプ
●Bボタン：進塁、リード、牽制球、塁タッチ
●Cボタン：バント
●Dボタン：タイム
●セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
●スタートボタン：ゲームのスタート

ゲームの背景

西暦2020年、野球というスポーツは遥かな進化を遂げていた。過激にショーアップされたルール、最先端科学の投入。人間の限界を超えた選手たちが激しく戦う。



➡ロボットまでもが、試合に参加する権利を持っている。なかなか手強い選手なのだ



⬅毎試合終了時には、各チームの成績と総合順位が表示される。1位優勝を目指すのだ

●変更されたルールとは

『2020年スーパーベースボール』の魅力は、既存の野球ゲームでは味わうことのできないスピード感と、独自の戦略性だろう。現在とは異なるルール上で展開される、このスポーツは、もはや野球ではない。まったく、新しいスポーツといっても差し支えないのだ。

まずファールゾーンの一部廃止。野球では、本塁より左右のスタンドへと伸びたラインよりも外は、すべてファール区画である。だが、『スーパーベースボール』では、スピーディな展開を求めるため、この区画を大幅に削減。なんと本塁の後ろ、内野区画に隣接する部分のみにしか、ファールゾーンは存在しない。内野を越えてしまえば、どこへボールが飛んでも、ファールとなることはないのだ。

この区画削減に伴い、ホームランの定義も変更されている。純粋に本塁打と呼べるものは、バックスクリーンのスタンドへボールが入ったときのみ。その他、観客席のスタンドへボールが入ったとしても、それはヒットでしかないのだ。当然、野手たちはこういった場合でも、ボールを追いかけねばならない。

このルール改正が野球を大きく変えたのだ。



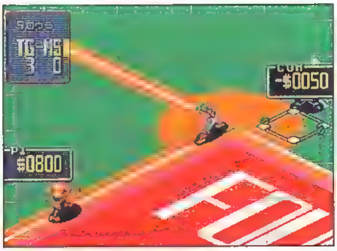
⬆バックスクリーン前のスタンドに入らないと、ホームランではない。それ以外はヒットとなる

躍動感あふれる個性的な選手たちを操れ！

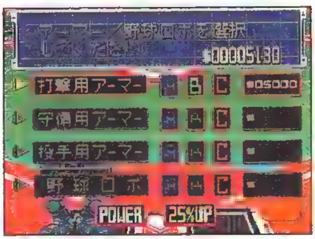
前述したルールの改正。これは、『スーパーベースボール』に参加している選手たちの能力に合わせた結果である。この時代、選手は人間とは限らない。各球団は、最新鋭の科学技術を積極的に導入しており、ときとしてメンバーの中には、ロボットの姿を見ることができるのである。大概、彼らはピンチ時の助っ人としてスタンバイされており、その局面によって、様々な形で使いわけられる。また、人間の選手たちに、個々の能力を引き上げるための強化プロテクターを装着させることもある。もちろん、これらの最新技術の投入は、ルール上で認められている行為なのだ。

ゲームとしての見所は、彼ら、常人の能力を超えた選手たちの躍動感あふれる活躍ぶり。外野スタンド周辺には、ジャンピングゾーンと称された区画が点在しており、選手たちは、そこでは驚異的なジャンプ力を得ることができる。うまく使えば、あわやスタンド直撃の打球をも捕球できるのだ。こういった一瞬が勝負のプレイ――スライディングキャッチ、ランナーと捕手との接戦といったものは、画面上にズームアップして表示される。巨大なキャラクターにより、その瞬間の緊張感をプレイヤーに感じさせてくれる。

規定イニングごとには、球場内に数個の地雷が設置される。もちろん触れれば爆発するのだ。現在からは考えられないルールだ。



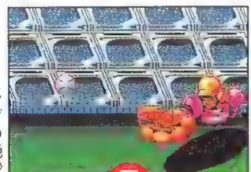
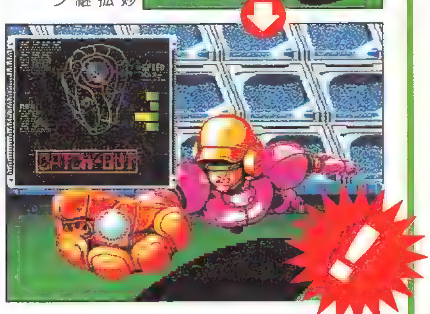
⬅お金は、試合中にプレイに応じてリアルタイムで加算される



➡所持金の許す範囲で、プロテクターを購入、選手に装着させられる。試合中でも可能



⬆一定イニング毎に、球場内に地雷が設置される

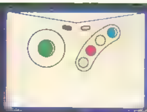


➡⬇タイミングの絶妙なプレイは、各々、拡大されて大迫力の中継がなされる。ダイビングキャッチなんかは、なれないと難しいよ

◆通常の野球では、楽しめない数々のアクションが、魅力的。反面、試合展開が単調になりやすい部分があるのは事実。イニング毎のセーブは何かと便利だよ。

BASEBALL STARS 2 ™

ベースボールスターズ2

- SNK
- 92年4月28日発売
- ¥23800
- 68メガ



- 8方向レバー：選手の移動
- Aボタン：スイング、投球、選択決定
- Bボタン：走塁、リード、選択解除
- Cボタン：バント
- Dボタン：パワーアップ、タイム
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

"野球"ではなく、本場アメリカのパワフルな"ベースボール"が画面上で再現。力と力がぶつかり合うド迫力プレイで相手チームをねじ伏せていくのだ！

●表情豊かにパワーアップ！

アメリカンな実況中継に乗って展開するベースボールゲーム。全15試合を勝ち抜いていくペナントレースモードと、1試合のみを行う対戦ゲームモードがキミを待っている。打球を自動的に追いかけてくれるオート守備モードの「ファイティングリーグ」と、すべてを自分で操作する「エキサイティングリーグ」の2リーグが準備されているぞ。

ピッチャーの投球時にはバックネット方向からのローアングル、打球が飛んでからは上空からのハイアングルへと画面が自動的に切り替わる。また画面上部で打球を追うシーン、下部でランナーが全力疾走するシーンの2元中継も行われる。場面場面ではピッチャー、バッターの険しい表情もアップになり、臨場感あふれる試合中継を再現してくれるのだ。



➡各リーグには6つのチームが所属している。どいつもこいつもアメリカンなやつらだ



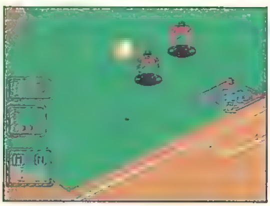
➡ボックスに入るときには選手のアップと今日の成績を表示。わくわくする演出だ

通常視点



⬅ピッチング、バッティングはこのアングルで。ジャストミートだっ

全体視点



⬅打球が飛ぶと上空からのアングルに。これは凡フライですね

パワーダウン&パワーアップ

1チームに5回、パワーアップのチャンスがある。これは1打席に限り、バッターのパワーを格段に上げる手段である。ここぞというチャンスに使用したい。逆にピッチャーは投球数を重ねるごとに疲労していく。デッドボールのバッターに殴られたりして一気に疲労することさえあり、多彩な継投を駆使しないと勝利は難しいのだ。また、パワーアップではないが、ランナーはボタンを連打することで走力をアップさせることが可能だ。

ピッチャーの場合



➡たとえば乱闘になってパンチを1発、モロにくらったりすると……



➡一気にダメージを受けてしまう。これでピッチングはボロボロになる

バッターの場合



➡「パワーアップ!」の掛け声とともにバッターをパワーアップさせると……



➡バットが太くなっているのがおわかりか。パワーがバリバリに強くなっている

なんだかとってもアメリカンなイメージ

試合中にはアメリカのTV中継風のノリのいいアナウンサーがしゃべりまくり、選手はド派手なダイビングキャッチを連発。果ては審判まで大声を張り上げてジャッジをこなす。ああ、素晴らしきかなベースボール、なのだ。



➡審判だってアメリカン。とにかく威勢がいい。音声合成つきのプレイボール宣告なの



⬅試合の途中だって選手はエキサイトしまくり。血管が切れないか心配になるほどだ

◆ストライク判定がわかりずらいし、最初は守備にも戸惑うだろうけど気にすまい。何も考えずにガンガン行けば快楽の世界がそこに。

SUPER SIDEKICKS

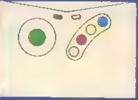
得点王

TM

得点王

- SNK
- 93年2月19日発売
- ¥23000
- 54メガ

操作方法



- 8方向レバー：選手の移動
- Aボタン：シュート、スライディング
- Bボタン：パス、タックル
- Cボタン：使用しない
- Dボタン：使用しない
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

世界でもっともメジャーなスポーツ、サッカー。世界12か国の代表チームによる激しい戦いが始まった。巧みなテクニックを駆使し、世界一の座につくのはどの国だ！

●フィールドは戦場だ！

人間同士の対戦プレイが熱いサッカーゲーム。能力の違う12か国のなかから1国を選び、長い戦を勝ち抜こう。もちろんコンピューターとの対戦も可能で、3段階の難易度設定もできるようになっている。

チームのフォーメーションは自在に変更可能。自分の攻撃パターンに合ったものを選んでプレイしよう。各国の選手のなかには「エース」と呼ばれる抜群のシュート力を秘める選手がひとりずつ入っているので、彼を生かしたプレイが勝敗を左右するぞ。

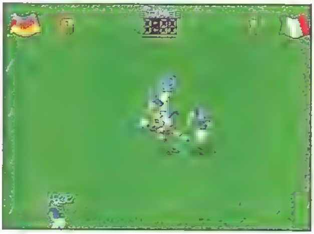
トーナメントプレイやリーグ戦など、各種プレイ方法も満載。ときには雨天での試合があるなど、グラウンドコンディションも変化するのが楽しい。状況に応じて画面が拡大・縮小するのも特徴のひとつだ。



⬆ズラリそろった12か国。それぞれの選手が気合いのこもった表情を見せてくれる。熱いぜっ！



➡ゴール前の混戦。「シュート」のマークが出ているときにAボタンを押せ！



⬅試合は晴れの日ばかりとは限らない。雨天の場合はボールの転がりが悪くなるのだ



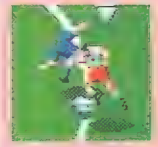
➡スローインなどのセットプレイではフィールドが広く表示される。親切でんがな

多彩なテクニックを駆使すべし

使用ボタンは原則的にふたつ。ボールを持っている側はシュートとパス、持っていない側はタックルとスライディングが、それぞれのボタンに対応している。ただし、ボールの高さ、ボタンを押すタイミングや長さに応じて、ダイビングヘッドやオーバーヘッドシュートなどの多彩な攻撃が可能。パスの長さも同様にして調節できるのだ。



⬅さて、ここからどんな技をくり出すか。ウデの見せどころなのである



●ボールを持つ相手に向かってタックル。敵を突き飛ばすことが可能



●センタリングに合わせてAボタン。これでダイビングヘッドとなる



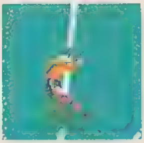
●Aボタンを押し続けるとボールをトントン、とリフティングするのだ



●ボールに向かってスライディング。守備側がBボタンで使用する技だ

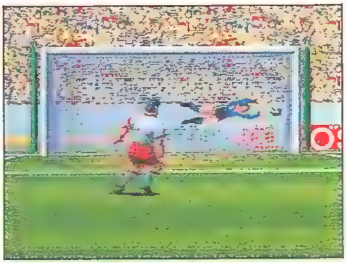


●Aボタンを押し続けるとオーバーヘッドキック。余裕があれば挑戦だ



●キーパーのナイスセービング。これらはコンピューターまかせでも可

PK、そして感動(?)のデモシーン



➡右サイドを狙ったがキーパーに読まれていた。白熱のPK戦。ひたすら騙し合いの戦いとなるぞ



⬅得点直後。興奮する選手と熱狂するサポーター。やっぱサッカーは熱いぜっ/

タイムアップになっても同点の場合はペナルティーキック（PK）合戦。交互に5本ずつPKを行い、多く得点したほうが勝利となる。攻撃側が蹴る方向を右・中央・左の3つ。守備側がそれを読み、的中させればシュートを防げるのだ。もし5本終わった段階で同点ならサドンデスのPK合戦が続く。

こうして試合に勝利すれば派手なパフォーマンスによるデモ画面となる。試合途中でシュートが決まった場合にも、何種類かのパフォーマンスシーンを見ることができるぞ。

◆パスがつながりやすく、戦略的なサッカーができるのがよい。むやみなドリブルはタックルの餌食だ。で、センタリングをダイビングヘッドするのが必勝法。

SPORTS

SOCCER BRAWL ™

サッカーブロール

- SNK
- 92年3月13日発売
- ¥21800
- 46メガ

操作方法



- 8方向レバー：ドリブル&移動
- Aボタン：キック&タックル
- Bボタン：パス&ヘディング
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ポーズボタン
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

今サッカーが熱い。フィールド上にいる7体のロボ選手にはパンチ攻撃あり、必殺シュートありで敵を吹っ飛ばす。サッカーブロールはもうスポーツではない格闘技だ

●近未来格闘サッカー

スタジアムやドームでの臨場感はもちろん、派手なシュートアクションや人間離れした攻撃など、プレーしているものを飽きさせない。

実際のサッカーとは違い、画面上にいる選手は7人。キーパーはゴールキックのとき以外はAUTOなので、通常は6体を動かせる。要は相手ゴールにシュートを振じ込むだけだ。

また攻撃側の反則である〝オフサイド〟を廃止したことによりゲームがよりスピーディーになった。

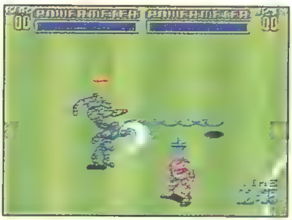
各チームのヘッドマスター（キャプテン）はガーディアンシュートやクロスシュートなどの強力な必殺シュートを持っている。両脇の壁をうまく利用すれば、試合を有利に展開することができるぞ。



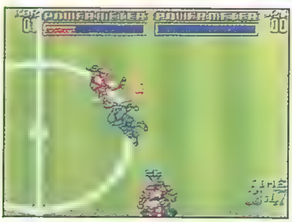
⬆うまく壁を使えば強烈なシュートを打てるようになるゾ



➡点数が入るごとにきれいなおねえちゃんが応援してくれるゾ



➡パワーメーターをMAXにしてシュートを打てば必殺シュートが敵のゴールを目掛けて一直線



⬅敵に強烈なショルダータックルをお見舞いする。やられたらやり返すのが礼儀。力で負けるな!!

◆特徴として、敵のマークがものすごく厳しい。ボールを持つとほぼ同時に敵のアームパンチを食らわせられ、怒りが浸透してくることが多々あるだろう。

TOP PLAYER'S GOLF ™

トップ プレイヤーズ ゴルフ

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥21000
- 62メガ



- 8方向レバー：ボールの方向設定
- Aボタン：ショット&クラブ選択
- Bボタン：モード&クラブ選択
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：スコアカードの表示
- セレクトボタン：使用しません
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

起伏にとんだとても美しいコースで、熱く華麗な戦いが展開する。４人の個性的なプレイヤー選択や一発逆転のナッソーゲーム…。手に汗握る試合展開がいま始まる。

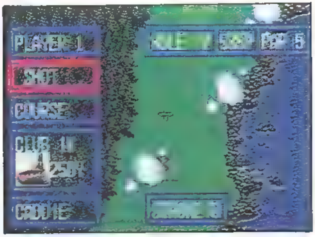
●リアルな2つのコース

画面構成は、右半分が上からコースを見下ろすような形、残り左半分はプレイヤーのアップになっている。コースはトッププレイヤーズカントリークラブとＳＮＫチャンピオンシップゴルフコースの２種類で、本物のコースがリアルに再現されている。ホールによっては、海風などが再現されているところもある。雲の流れで風をつかむようにしよう。

ショットはメーターの強弱によって打ち分けられる。選んだプレイヤーによってはメーターの上下が激しい人もいるが、その代わり遠くへ飛ぶようになっている。

マッチプレーでは、ドラコンやニアピンの勝者、ホールインワンなどの結果を１ホールごとに知る事ができるので、対戦モードが人間、ＣＯＭ問わず白熱するだろう。

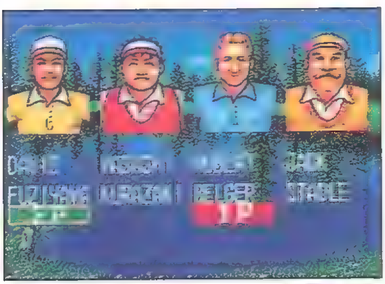
また、プレイヤーが退屈しないように心憎い演出としてキャディーさんのメッセージシーンがあり、思わず見入ってしまう。



➡コースによって起こる風の向きが違うので、雲の流れを良く見てないといけない

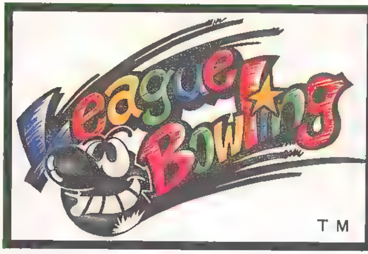


⬅ゴルフそっちのけでキャディーさんのお尻にばかり注目していてもいけない



⬆４人のキャラクターにはそれぞれ長所や短所があり使いこなすようになるまで少し時間がかかる

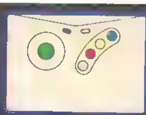
◆実は、キャディーが大きなポイントになる。過信しても頼りがないときがあるし、まったく無視をするのもちょっと。でもグリーン手前のラフでのセリフは必見。



リーグボウリング

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥16800
- 26メガ

操作方法



- 8方向レバー：プレイヤーの移動
- Aボタン：決定ボタン
- Bボタン：使用しません
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

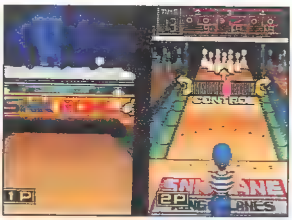
毎晩毎晩、数多くのギャラリーで賑わうプレイスポット、その名もリーグボール。シンプルでいてかつダイナミックなゲームの魅力が、レーンの上に弾け飛ぶ。

●お茶の間ボーリング

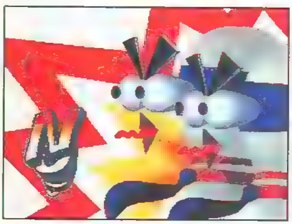
オープニングはとても赤面してしまうような派手派手のビジュアルシーンで始まる。まるでアメリカ人並みのノリをお茶の間に持ち込んできたような感じ。

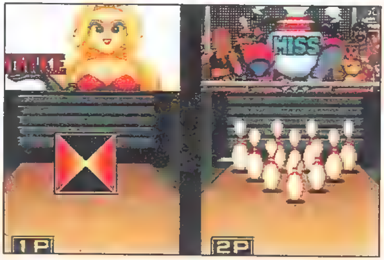
画面はいつでも対戦できるように2分割されている。プレー中も、ビジュアルシーンは豊かで、ストライクやスペアーをとるごとに可愛いおねえちゃんが登場する。ミスショットをしてしまうと、ビルの谷間に落ちていったり、ピンに馬鹿にされたりと、画面が休むことはない。

ゲームモードは3種類用意されていて、プレイヤーの利き腕やボールの重さを設定することができるので、よりリアルなプレーを楽しむことができる。

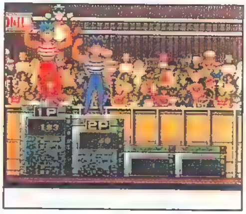


➡二人同時プレーが可能なので、最初にストライクを取って相手にプレッシャーをかけるなんて事もできる


⬅ノリノリでとても激しく変化をし、見るものを笑わせるオープニング。倒されるピンの気持ちになる?



⬆ストライクのときとミスのときのグラフィックにははっきりとした差が出る



➡ゲーム終了後に出る順位の画面。ビリのときは結構見たくないものである

◆皆でわいわいやるのが楽しいゲーム。2人1組でチームを組んでやったり、トーナメントをしたり勝ち抜き戦をやったりと盛り上がること間違いなし。

FOOT BALL FRENZY

フットボールフレンジー

フットボール フレンジー

- SNK
- 92年2月21日発売
- ¥23800
- 48メガ

操作方法

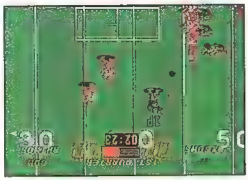


- 8方向レバー：選手の移動
- Aボタン：走力・キック力アップ、タックル
- Bボタン：パス、操作選手の切り替え
- Cボタン：パス
- Dボタン：パス
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

エキサイティングな戦略スポーツ、アメリカンフットボール。最も近代的なスポーツとされるアメフトの魅力を、ここに完全再現。スタジアムの興奮と熱気が沸き起こる。



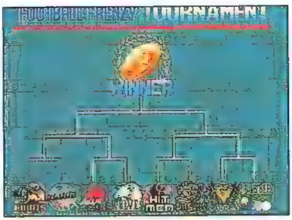


⬆タッチダウン！この瞬間の喜びは、味わった者しか分からない

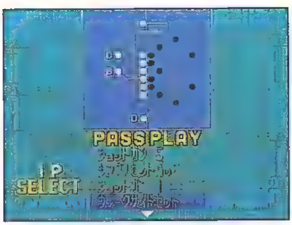
➡パスが通った！ボールを持ったら、ひたすら走り続けるんだ！

●イメージでプレイ

アメフト。スピードとパワーのスポーツ。観客に殴り合いまで起こさせるほどに熱狂的なスポーツ。同時に、高度な戦略とチームワークが要求される知的なスポーツでもある。ルールは比較的易しいのだが、ゴチャゴチャしている割に展開が早いので、理解しにくいスポーツとされている。このゲームは、そんなアメフトを最高に圧縮して「パス＆ランの肉弾戦」ゲームに仕立て上げている。システムが簡略化されている分、分かりやすく馴染みやすい。が、アメフトを知っている人には納得の行かない部分もある。一長一短だが、アメフトのパワーとスピード、そして基本的なフォーメーションプレイの構造などを知り、誰にでもアメフトの魅力を知ることができる。



➡チームは実力派から人気チームまでいろいろ。遊んでみて気に入ったチームを探して遊ぶのが楽しいぞ



⬅フォーメーションは、状況に応じて使い分けができるように、たくさん用意されている。本格派なのだ

◆アメフト野郎にとってこのデキは不満。だが、アメフトを知らない人にはこれで十分に楽しめる。慣れるまでちょっと大変だが、理解できれば絶対に面白い。

SPORTS

麻雀狂列伝
西日本編
TM



- SNK
- 91年7月1日
- ¥15800
- 42メガ



- 8方向レバー：牌の選択・メニューの切り替え
- Aボタン：ツモ・ステハイ・アイテムの決定
- Bボタン：ロン・アイテムの決定
- Cボタン：アイテムの決定
- Dボタン：アイテム[illegible]
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

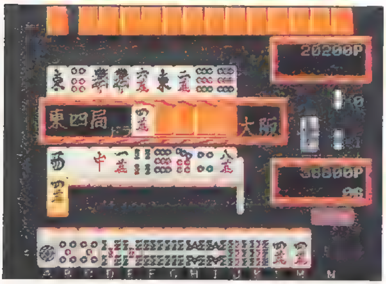
ゲームの背景

幼くして両親を亡くし、唯一の家族である兄と生き別れ、ひとり大阪で暮らす男。都会の厳しさを知り、18の時から雀士として生きる。別れた兄を探しながら……。

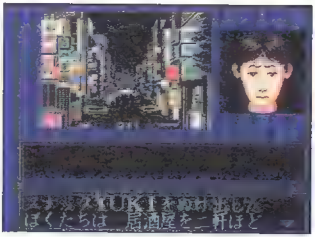
●歌う演歌マージャン

日本人の心を歌う演歌。麻雀は古く中国から渡ってきたハズだが、それとこれとは無関係。この演歌麻雀は、ネオ・ジオハードの限界に挑戦した、ひとつの形ではないだろうか。

内容は、生き別れた兄を捜し求めて放浪する、ひとりの雀士のストーリー。雀士のストーリーといえば、勝負に使われるのは麻雀に決まっている。そう、これは麻雀ゲーム。しかも歌う。歌は演歌ソロ『遠くのあなた』、デュエットバージョン『愛のランデブー』など多数。ひとり生きる孤独な男の悲しみや、バカな男に惚れてしまった切ない女の心を歌い上げる。



⬆至って普通の麻雀。最初にルール設定もできる。『ポイント牌』でポイント稼げば必殺技が使える

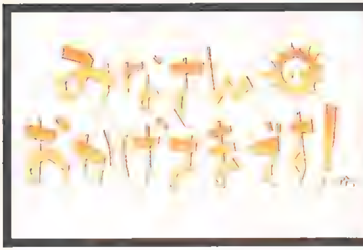


➡対局前やストーリー進展で見られるビジュアルシーン。どことなく暗いイメージだ


⬅お約束のツミコミ技までバッチリ。ポイントを貯めてドカンと決めるのも楽しいぞ

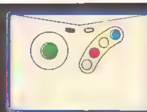
ストーリーに登場する人物は対戦相手ばかりではない。兄の手掛かりを持っている者の他にも、大会社のＯＬ、婦人警官、プロ雀士の妹……と、聞いただけでも脱ぎ要員でありそうなキャラクター達が次々登場する。麻雀自体はオーソドックスで、積み込技もある。

◆テレビの音量は、とりあえず下げたままで遊びたいゲーム。ちょっとエッチなシーンもあったりする。ネオジオの麻雀では、いろんな意味で普通、一般的な作品。



みなさんのおかげさまです

- モノリス
- 91年7月1日
- ¥21000
- 54メガ



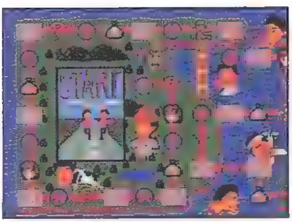
- 8方向レバー：牌の選択、メニューの切り替え
- Aボタン：ツモ、ステハイ、アイテムの決定
- Bボタン：ロン、アイテムの決定
- Cボタン：アイテムの決定
- Dボタン：アイテムメニュー、ショップの[illegible]
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

のりこ、カマオ、りえこ、マリアの4人が集まって、麻雀スゴロク大会が開かれようとしています。麻雀に勝って駒を進めて、いち早くゴールにたどり着くのだ！

異色スゴロクルール

サイコロの出目で駒を進めて上がりを目指すスゴロクと、できるだけ役の多い数で和って点数を競う麻雀。どちらも普通のゲームだが、これはそんなスゴロクと麻雀の掛け合わせゲームだ。2人対局の麻雀で勝負、和った飜数をサイコロの出目としてスゴロクのマスを進める。止まったマスの指示にしたがって、また対局。これを繰り返しスゴロクで上がれば勝ちだ。スゴロクのマスにはギャグ、ギャルのデモや、アイテムのもらえるハテナ、アイテムを買えるショップもある。また、ゲームオーバーのマスに止まると、いくら持ち点があってもゲーム終了になる。つまり、和ればいいというワケではないのだ。これが他の麻雀ゲームとの決定的な違いだ。



➡これがスゴロクの盤面。いろいろなマスがバラバラに並んでいる。ゲームオーバーには止まらないように



⬅和りの飜数を計算しないと、どんなにいい手を和っても、ゲームオーバーになることだってあるぞ





⬆デモのひとつ。冗談アニメで一息ついたらまた対局の続きだ

➡アイテムを使えば、対局を有利に進められる。ちょっと高いけど

◆配牌から凄い手だと思って和ったら、止まったマスがゲームオーバー……なんてこともある。システムは面白いが、麻雀の道理を無視しているのは問題。

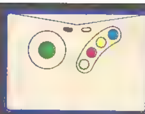
バカ殿様 麻雀漫遊記

TM

バカ殿様
麻雀漫遊記

- モノリス
- 91年12月20日発売
- ¥21000
- 58メガ

操作方法



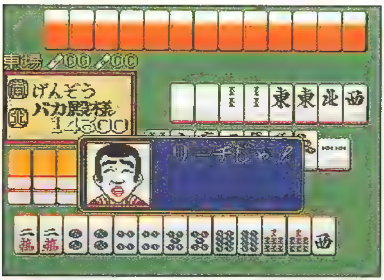
- 8方向レバー：牌の選択、メニューの切り替え
- Aボタン：ツモ・ステハイ・使用道具の決定
- Bボタン：ロン・コマンドの決定
- Cボタン：コマンドの決定
- Dボタン：コマンドの決定・道具屋から出る
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

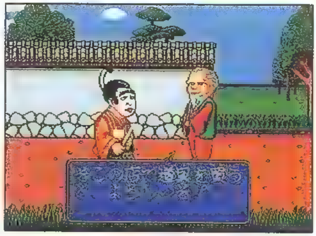
毎日毎日、家来を集めて麻雀を打っている殿様。城内で殿様に勝てる家来がいなくなると、殿様は強い相手を探して、旅に出ることにしました。一体どうなることやら。

アドベンチャー仕立

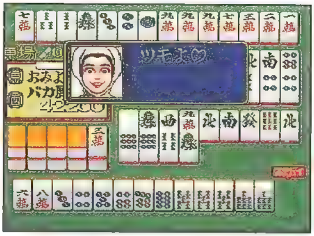
城内無敵を誇る麻雀打ちのお殿様。プレイヤーはこの殿様となり、強者を求めていろいろな場所へ旅をする。城の外を歩く殿様は、いろいろな人たちと会話をし、麻雀対局をしては、より強い相手を求めてさまよい歩く。そのエリアで一番強いと言われる麻雀打ちを探して歩き回るのだ。エリアのボスに麻雀で勝てば、さらなる雀豪を探して旅を続ける。城下町を過ぎて美女の住む島へ、そして無気味な森を抜けて……殿様の旅は全部で6つのエリアに渡る。持ち点がゼロになるまで、いつまでも麻雀を打ち続ける。



⬆ゲームの基本は対局麻雀。ひとりとの対局は、こちらが勝つか持ち点がゼロになるまで続く



➡人々との会話は大事な情報源。大切な情報を聞き逃すことのないように



⬅エリアのボスには、3回勝たないとダメ。さすがに相手は強い。全力で戦え!

エリアの途中にある道具屋に立ち寄れば、持ち点の範囲内で対局に役立つ道具を買うことが出来る。それ意外にも、いろいろなお店が殿様の旅を助けるかのように並んでいる。有効に利用すれば、殿様のたびはぐっと楽になるだろう。見事6人のボスを倒して、最強の麻雀打ちになることができるか?!

◆アレンジされた2人対局麻雀。工夫はあるがやはり対局麻雀でしかない。バリエーションを楽しみたいユーザーにはお勧めするが、それ以外の場合は……。



クイズ大捜査線

- SNK
- 91年8月30日発売
- ¥16800
- 34メガ

操作方法



- 8方向レバー：パネルクイズの選択
- Aボタン：解答ボタン・パネルクイズの決定
- Bボタン：解答ボタン・パネルクイズの決定
- Cボタン：解答ボタン・パネルクイズの決定
- Dボタン：解答ボタン・パネルクイズの決定
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

（ストーリーモードの場合）

ゲームの背景

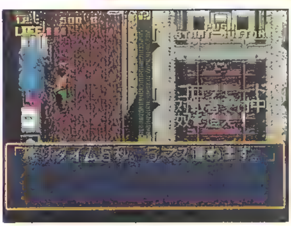
クイズシティの迷探偵であるネオとジオ。まったく対極な性格を持つ二人だが、常にコンビを組んで大活躍／ そんな彼らは、今日も右に左に大忙しであった。

●出題形式にドキドキ

愉快な探偵、ネオとジオを主人公にしたクイズゲーム。このジャンルとしてはめずらしく、ストーリーが設けられており、それにそってゲームは展開していく。用意されているシナリオも2種類あり、ゲーム開始時の選択によって、まったく違った物語が楽しめる。



➡ゲームモードは2種類。シナリオモードには、さらに2種類の物語が用意されている。キミはどれを選ぶ？



⬅こちらは、ボードゲームモードのもの。シナリオモードのような、物語に沿ってプレイするわけではない





⬆➡右が通常の問題形式のもの。物語の展開によって、上の写真のような特殊な出題形式のクイズが次々と登場してくれる。ユニーク

クイズの形式も様々。物語の展開に合わせたものが用意されており、通常の4択式、パネルクイズ。連打クイズといったものがある。形式の違いは、そのままプレイヤーの頭の切り替えにもなるため、テンポの良いゲームが楽しめるのだ。次はどんな形式で問題が出題されるのか、わくわくしてしまうことだろう。

また、ストーリーモードの他に、ボードゲームモードなるものもある。違った楽しさが。

◆ネオとジオのコンビが、とてもユニーク。クイズゲームの宿命である"飽き"を、すぐには感じさせないところに、スタッフの努力が伺える作品であろう。



クイズ迷探偵
NEO&GEO

- SNK
- 92年4月24日発売
- ¥21800
- 50メガ

操作方法



- 8方向レバー：各種選択、カーソルの移動
- Aボタン：解答の決定
- Bボタン：解答の決定
- Cボタン：解答の決定
- Dボタン：解答の決定
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

ゲームの背景

クイズがすべてを支配する街、クイズシティ。そこで活躍する迷探偵の2人組、ネオとジオ。今度は恋の行方と地球の運命をかけて大活躍する彼らなのであった。

●ネオとジオ再び登場

『クイズ大捜査線』の続編である。前作において大活躍した迷探偵、ネオとジオが今回も主人公。より、パワーアップしての再登場となった。前作では、シナリオとボードゲームの二つのゲームモードが用意されていたが、本作では後者をカット。シナリオモードのみとし、さらに充実した内容を目指している。

前作では、シナリオモードには二つの物語があり、プレイヤーはゲームスタート時に、



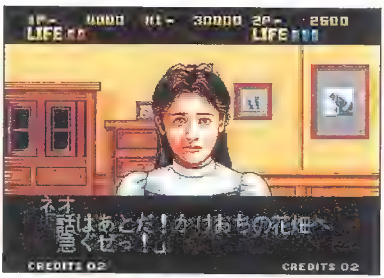
⬅四つの答えの中から、正しいものを選択する。もちろん2P同時プレイ可能なのだ

どちらかプレイしたいものを選択することが可能だった。これは、本作『クイズ迷探偵』にも継承されている。しかも今回は、マルチエンディング。たとえ同じ物語を選択しても、けっして結末も同様のものとなるのではない。ゲームの進行によって、物語は枝分かれしていくのである。マルチエンディング、しかもその基本となる物語が2種類用意されているのだから、長く遊ぶにはもってこいであろう。

問題の出題形式も、様々なものがあり、前作を楽しんだファンならずとも、たのしく遊べる作品となっているのは、うれしいかぎり。



⬆シナリオは2種類から選択。前作とは違い、それぞれが複数のエンディングを持っているのだ



⬆クイズの合間には、物語の語られるシーンも挿入される。しっかりとストーリーを把握しようね

パワーアップした出題形式の数々を見よ！

前作『クイズ大捜査線』は、問題の出題形式にも、数々のバリエーションがあった。もちろん続編である本作も、その点に関しては踏襲している。さらなるパワーアップで。

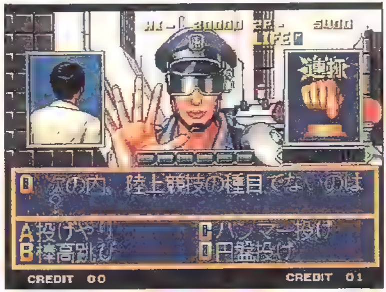
格闘クイズ、連打クイズ、スロットクイズ、パネルめくり、間違い探しといったものが、物語の進行に合わせて、登場。これらの出題形式は、物語の分岐と密接に関りあっており、その結果によってプレイヤーは違った経験をすることになるのである。前回のプレイと同じ結果を目指すことのほうが、難しいかも。

また今回は、説明おじさんなる人物が、ゲーム中に登場する。彼は、これから行なうクイズの出題形式の説明を行ってくれる、大切な人物。前作では、そのクイズ形式の違いに戸惑ったプレイヤーもいるだろう。こういったところで、ユーザーフレンドリーな構成となっているのは、ありがたいかぎりである。

二つの物語についても、触れておこう。カートリッジの中に納められているのは、純愛物語「時を超えた愛」、ＳＦ超大作「宇宙からの依頼人」の２編。「時を超えた愛」では、ネオとジオは依頼人の過去の失敗を修復するために、タイムマシンを使って50年前の昔へと旅立つ。そこで彼らは、麗子という少女と出会い…。映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』顔負けの冒険がはじまるのだ。

後者「宇宙からの依頼人」は、うってかわってＳＦ大作。両親を異星獣に殺され、復讐を誓った美女ヘレン。異星獣を追って地球にきた彼女と、ネオ、ジオは偶然出会い…。

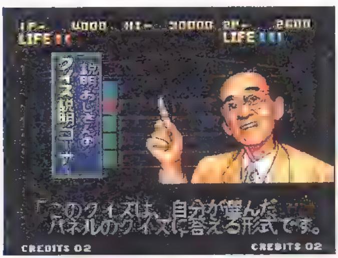
どちらのシナリオもマルチエンディング。ＧＯＯＤかＢＡＤか、決めるのはキミだ。



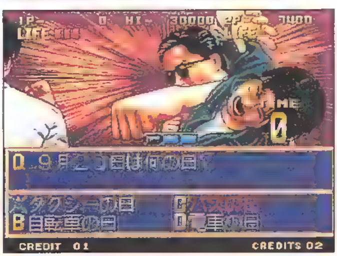
⬆答えに対応するボタンを連打する。体力勝負／



⬆スロット形式のクイズも用意されているのだ



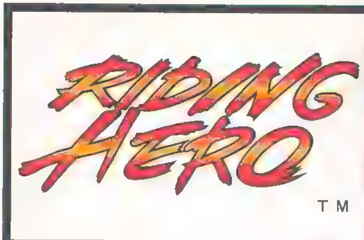
⬅説明おじさんが、これから行われるクイズの形式を説明する



➡格闘クイズ。答えを間違えると、殴られてしまう。イタイ／

◆ネオとジオの活躍、再び。シナリオモードのみに的を絞り、前作以上に充実させたのは正解。より楽しめるものとなっている。メモリーカード必須のゲームだ。

QUIZ



ライティング
ヒーロー

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥21000
- 46メガ



- 8方向レバー：コマンド・バイクの操作
- Aボタン：コマンド決定、会話の送り、アクセル
- Bボタン：コマンド解除、ブレーキ
- Cボタン：主人公の情報表示、ターボ
- Dボタン：未使用
- セレクトボタン：ゲームの一時停止
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

レーサーになることを夢見て、財閥一族の家を出た若者がいた。彼は街で小さなバイクを手に入れ、レーサーとしての世界制覇を夢見て、ひとり歩きだした……。

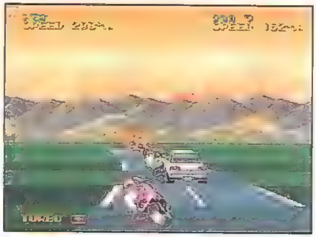
●レーサー物語ゲーム

財閥の一族に生まれたがために、厳しい父親の下で自分の夢をねじ伏せられた主人公。ある日、口論がきっかけで家を出る。この若者が街のバイク屋で小さなバイクを買うところからストーリーは始まる。

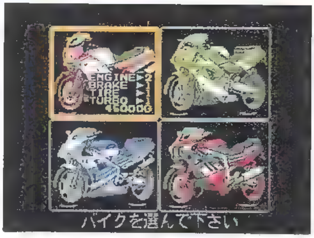
ゲームは、会話で情報を集めるアドベンチャーシーンと、レースの勝負をするレースシーンで構成される。峠やレースで金を稼ぎ、マシンのグレードをアップ。経験を積んでレーサーになり、世界の頂点に立つことが目標だ。主人公の体調やマシンのグレードに気を配ってゲームを進めなければならない。



⬆メインはやはりレースゲーム。仲間がいれば、やっぱり対戦レースで遊ぶ方が楽しいぞ



➡峠に行けば、走り屋達がゴロゴロしている。ここでバッチリ修行を積んでいこう



⬅お金が貯まれば、新しいバイクを買ってレベルアップ。買い物はいつでも楽しい

この他にももちろん、レースだけを楽しむモードも用意されている。このレースモードは、世界各国、10ステージのサーキットを走るグランプリレース。各レースで3位以内に入賞すれば、次のレースに参加できる。家庭用機でも通信ケーブルを使うことによって、2台のネオ・ジオの対戦レースが可能だぞ。

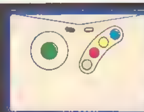
◆レース部の完成度の低さに不満を感じるが、自分のバイクを買ってチューンナップ、買い換えなどしてパワーアップさせていくシステムは、RPG的で面白い。

THRASH Rally ™

スラッシュラリー

- ADK
- 91年12月20日発売
- ¥23800
- 46メガ

操作方法



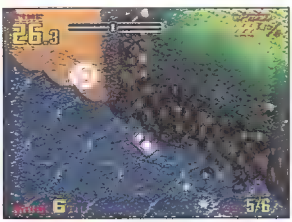
- 8方向レバー：ハンドルに使用
- Aボタン：アクセル
- Bボタン：ブレーキ
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ポーズに使用
- スタートボタン：ゲームスタート

ゲームの背景

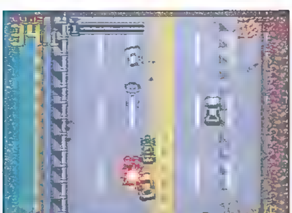
世界ラリー選手権とパリ・ダカールラリーの2つのモードを最新レースデータを元に可能な限りリアルに再現。大自然のコースで栄光をつかむことができるか。

●大自然を激走

2Dタイプのレーシングゲーム。自然を舞台にしているので、かなり細部にわたってグラフィックがこっている。例えば、道路の真ん中を牛が歩いていたり、川の中を疾走するコースがあったりして、各ステージを目でも楽しむことができる。



➡川の中を疾走するシーン。大自然の中を思わせるようなステージを二人同時に楽しむことができる



⬅スタート直後は皆われ先にとばかり前に出てくるので、クラッシュをさせられてしまうことが多い





⬆所々にジャンプする場所があり、他の車を潰すことができる

➡トラックは当たるだけで敵を潰すことができるが動きはのろい

ゲームモードは全5ステージを転戦してポイントを競うワールドチャンプモードと、トラックやサンドバギー、オフロードバイク等にのってゴールを目指すパリ・ダカモードの二つがある。ゲームはタイム制になっていて、各チェックポイントを通過するごとに順位が表示される。

また、パリ・ダカモードでは通信対戦機能が付いていて、二人同時プレーが可能である。

◆マシンなら一度は乗ってほしいのがトラック。加速性能が悪くのろいが、何と言っても耐久度抜群で、前の車を後ろから押し潰して走ることも可能だ。

TM

ジョイジョイキッド

- SNK
- 91年7月1日発売
- ¥13800
- 22メガ



- 8方向レバー：ブロック、主人公の操作
- Aボタン：ブロックの回転、主人公のジャンプ
- Bボタン：ライトニングボール
- Cボタン：使用しません
- Dボタン：使用しません
- セレクトボタン：ゲーム中のポーズ
- スタートボタン：ゲームのスタート

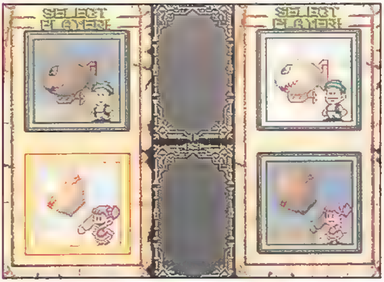
ゲームの背景

男だけの村と女だけの村がありました。村の間には高い高い天界への塔と、高い高い壁があり、村を隔てていました。二つの村は代表を天界の塔へ送ったのでした。

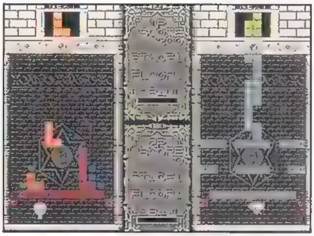
●連鎖消しの快感

『テトリス』タイプの〝落ちもの〟パズルゲーム。が、若干ルールに変更が加えられており、そのおかげでゲームとしての構成に、いい意味での変化がもたらされている。

ステージをクリアするための目的は明快。ブロックによって閉じ込められている、気球や飛行船を脱出させること。気球の周囲を囲っているブロックを崩し、画面上方へと逃がしてやれば、ステージクリアとなるのである。



⬆キャラの選択。男の子と女の子では、気球の飛び方が違う。ぜひとも両者をクリアしてほしい



➡『テトリス』タイプのパズルゲーム。ブロックを消して、気球や飛行船を逃がせばよい



⬅このようにブロックを消し、気球や飛行船を画面の上へ逃がしてやればステージクリア

ブロックの消しかたは、画面上より落ちてくるものを操り、横一列にブロックが揃うように積んでやればいい。揃ったブロックは、画面より消える。その上にさらにブロックがあった場合は、地面に設置するまで、それらは下に落ちていく。これによって、『テトリス』にはなかった連鎖消しができるのだ。1ラインだけしか消えないと思ったら、連鎖で大量のラインを消せた――といった状況もあるのだ。この快感はぜひ、体験してほしい。

◆連鎖消しの快感もさることながら、豊富な面数も魅力的。60面クリアの後裏面がさらに60面あるのだ。長く遊べるよ。

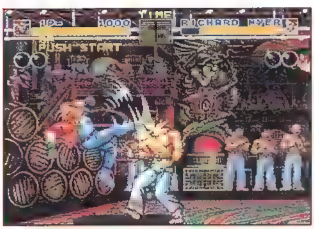
総括 NEO·GEOソフトを考える

格闘アクションこそがネオ・ジオの屋台骨

●ブームを支えた3作品

ネオ・ジオはゲームセンターでのインカム（収益）を第一義に制作される、れっきとしたアーケードゲームだ。まず100円玉を投入してもらえるかどうかにすべてがかかっているハードであり、「ユーザーの興味を引くかどうか」に最大の神経が注がれている。そこにネオ・ジオが登場したのと前後して「ストII」から始まった格闘ゲームブームが到来したのだから、ネオ・ジオに格闘ゲームが多いことは当然のことなのである。

しかし、これらネオ・ジオの格闘ゲームは、ブームに合わせた便乗ソフトでは断じてない。むしろ逆であり、各種のネオ・ジオの格闘アクションが作られたことこそが、昨今の格闘ゲームブームを作り上げたのだ。



⬅いわずと知れたネオ・ジオの代表的な格闘ACG



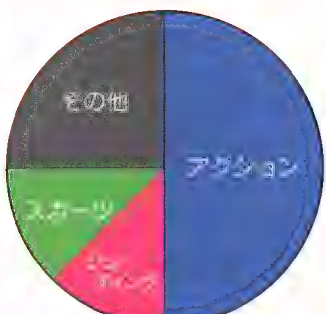
➡「1」よりもさらに多くのキャラクターが使用可能に。146メガの大容量



⬆これも格闘モノ。このジャンルは良作多し

アクションゲーム全体に目を向けるならば、ほかにもスポーツ物を中心として、なかなか遊べる佳作がそろっていることも特徴。とくに熱い対戦プレイが味わえるものも多く、家庭用ネオ・ジオユーザーなら、いくつかそろえておくのもいいだろう。

全NEO·GEOソフト ジャンル別データ



'93年5月25日現在

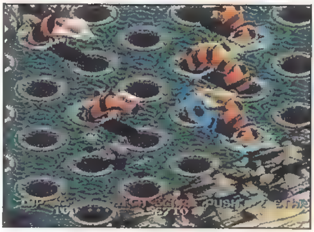
PUZZLE

傑作はあるも本数に難ありのシューティング

●クオリティには問題なし

たとえば『ビューポイント』などの特筆すべきシューティングこそあるものの、全体としての本数には、やはり寂しいものがある。根っからのシューティングファンのためにも、ぜひとも気合いの入った打ちまくりゲームをリリースしてほしいところだ。

しかし、アーケードゲーム全体の人気がアクションゲームにかたよってしまっている現在、アーケード展開を軸の1つとしているネオ・ジオではインカムを気にせざるを得ない状況にあり、作品全体の中でアクションゲームの占める割合も大きくなる。また、家庭でもプレイできるのが魅力のひとつである以上、縦画面作品は作れないのである。いつの日か、これらの難点をどうにか克服した作品が登場することを夢見て、いまは数少ない良作で我慢することにしよう。



⬅斜めスクロールシューティングの『ビューポイント』。キャラの動きがスゴイ



⬅オプションをたくみに利用する横スクロールシューティング。デカキャラが動きまくるのである



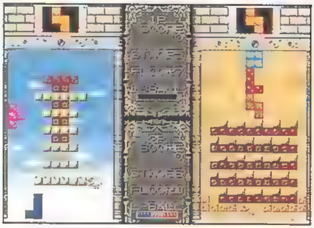
➡トップビューのアクションSTG。派手な攻撃でガンガン敵を蹴散らしていく。音声でうるさいほど叫ぶ

様々なジャンルが遊べるのが魅力

●地味だが楽しい作品も

格闘アクションや対戦スポーツ、シューティングばかりに目が行ってしまいがちだが、その他のジャンルにも目立たない良作が眠っている。陽を当て、眠りから起こしてあげるのもゲームファンの努めであろう。思わぬ拾い物が隠れているかもしれないぞ。

初期にリリースされた落ち物パズル『ジョイジョイキッド』を筆頭に、『クイズ迷探偵ネオ&ジオ』などのクイズ物、『麻雀狂列伝』などの麻雀物がそれぞれ数本ずつ登場している。いまひとつ地味なイメージこそ拭えないが、がっちりと作られたソフトが多いようだ。全体から見れば本数こそ少ないものの、家庭用として所持するならば検討してみてほしい作品たちである。派手なソフトばかりがネオ・ジオのすべてではない。



⬅ネオ・ジオには珍しい落ち物パズル。ブロックを消して最下層の風船を脱出させる



➡ストーリー仕立てのクイズゲーム。有名人そっくりのキャラが笑わせてくれます

THE HISTORY OF SNK

SNKのすべて

注目すべきハードとしていまだ成長段階にあるNEO・GEO。そしてその生みの親、SNK。ソフトがどのような思想のもと、どのような環境の中で、どんなスタッフによって制作されているのか。また、NEO・GEOのたどってきた道、今後の業務展開などをさぐる。







SNK CORPORATION
SNKコーポレーション



もはや説明不要。NEO・GEOのハードメーカーであるとともに、当然ながら、同機専用ソフトを最大数発表しているNEO・GEOの大黒柱的存在である。業務用の世界でも歴史は長く、独自のノウハウを確立している。

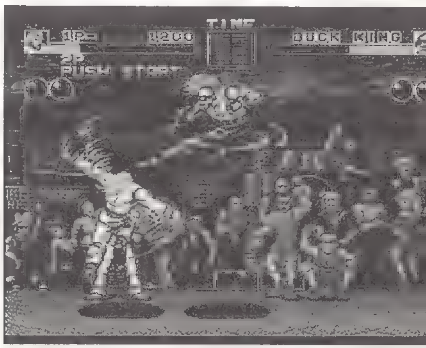
NEO・GEOパワーで大躍進中!

業務用+サードパーティーから、家庭用ハード分野へ

ネオ・ジオ本来のコンセプトは、ソフトの交換自在な業務用ハードを作ることにあったと思われる。しかし、アーケードの名作が、そのまま自宅で遊べる、という魅力は、SNKが考えていた以上にゲームファンの心を引きつけたようだ。あくまで業務用を中心としたハードなのだが、家庭用も「予想を遥かに上回る売れ行き」(広報)とのこと。例え値段が高くなろうとも、現状で最強のスペックを持つネオ・ジオには、歴然と需要があったのである。また、業務用、家庭用兼用で広告が展開できる、というのも大きな強みだった。発表当初、巷では、あんな高いものが売れるわけがない、という厳しい風評も聞かれたが、これはまったく的外れだったといってもいいだろう。そもそも、スーパーファミコンのソフトでも1万円を超える価格設定のものが珍しくない昨今、その高いスペックを考えたら、決してネオ・ジオのソフトが高いとは言えないのだ。また、SNKとしては、もとより他の家庭用機種のような市場形成を目指してはおらず、あくまで業務用・家庭用を共に含んだネオ・ジオプロジェクトの一環として冷静に考えていたのである。

SNKは、ネオ・ジオの発表と同時期に、他機種へのサードパーティーとしての参加をすべて打ち切っている。ネオ・ジオにそれだけ力を入れていた、ということでもあり、また、自信もあったのであろう。

ネオ・ジオ人気に火をつけたソフトと言えば、なんといっても『餓狼伝説』。大流行の格闘対戦ものの草分け的存在だ。発表こそ他の格闘アクションゲームに遅れをとったものの、実質、開発はほぼ同時期に進められており、

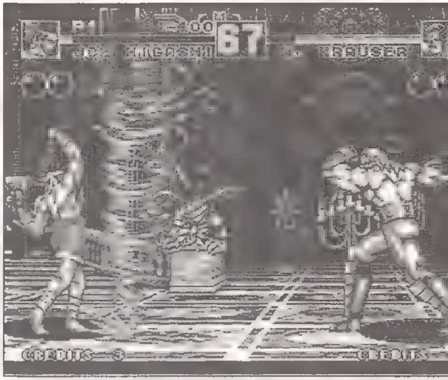


完全に独自のコンセプトを持って作られたゲームと言っていい。女性を中心にキャラクター人気も高く、その成果は最新作『餓狼伝説2』へと受け継がれている。

100メガショック！
で、さらに豪華に

「100メガショック！」の新たなキャッチフレーズにのって、ネオ・ジオソフトはさらに進化しつつある。『餓狼伝説2』と並ぶ最新の代表作として、『餓狼伝説』シリーズとはまた別のアプローチを見せる対戦格闘ものの意欲作『龍虎の拳』、対戦格闘もので培われたノウハウを投入した本格プロレスもの『ファイヤースープレックス』が挙げられる。特に『龍虎の拳』は、対戦のバリエーションを少々犠牲にしてまで、これまでの対戦格闘ものにはあまり見られなかった「物語性」、「より派手な演出」といった方向性を強く前面に打ちだし、他の類作との差別化を図っており、今後の展開にも注目が集まっている。豪華演出、多彩な技。細かく研究されたリアルなアニメーション等を駆使した同ソフトは、「100メガショック！」の限界近くまで突き詰められたすさまじい内容。しかも「技術的には300メガオーバーのソフトも十分に可能」（つまり、問題はコスト面のみ）というネオ・ジオは、まだまだたっぷりと進化の可能性を残しているのである。





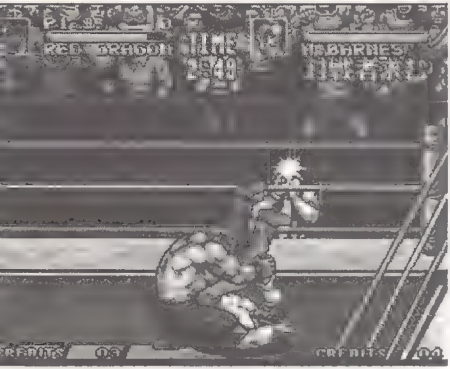
ハイテク技術を活かした
完全自社ファクトリー

ネオ・ジオのメリットは、その強力なスペックだけではない。業務用と家庭用でまったく同じソフトを流通させる。という方法論は、一般に想像する以上の効果を発揮した。

まず第一に、別のユーザー層を持つはずの業務用と家庭用で、同一のターゲットを想定できること。ゲームセンターで遊んだゲームがそのまま家庭で遊べる、という特徴は、家庭用ハードとしての需要を伸ばす。そして家庭用から入ったユーザーは、鍛えた腕を対外的に発揮できるゲームセンターへと足を運ぶ。それぞれが刺激し合って市場を伸ばしていくことが可能なのだ。

第二に、業務用としては画期的な単一筐体による複数ソフトの供給を可能としたこと。これは同時に、業務用におけるソフトの入れ替えが非常に手軽におこなえるというメリットにもなっている。これらの点は、結果として各アミューズメントスペースの運営を楽にしているばかりでなく、新作ソフトの回転のよさ、選択の幅の拡大など、ユーザーにとってもうれしい結果となっている。

第三に、大容量ゆえの制作の自由度の高さ



が挙げられる。家庭用ゲームの多くは容量の制限の中で四苦八苦しながら作られるが、ネオ・ジオだけはそういった問題と無縁だ。製作側は、思う存分作り込むことができ、それはゲームの出来、活気という結果となって現れるだろう。

そして最後には、すべてを自社でプロデュースしているからこそ可能な、完全自社ファクトリーのシステムが挙げられる。自社工場での生産はもちろんのこと、専門のハイテク技術を活かした製品管理、物流システム等、すべて直接手を下しているため、きめ細かな対応、チェックが可能。効率やコストの面で、また、対応のスピードで、それぞれがやはりユーザーのメリットへとつながっていることは、言うまでもないだろう。

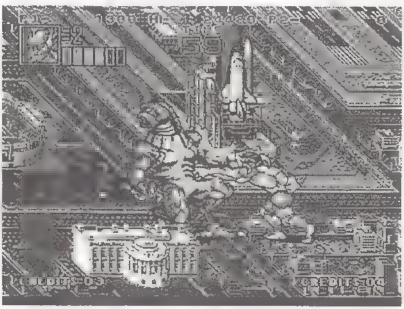
海外へも進出、さらに市場を広げるＳＮＫ

ゲーム大国ニッポンを代表する企業の例に洩れず、ＳＮＫも海外進出には積極的だ。しかも、その進出も決して遅い方ではない。85年には既にアメリカにおいて現地法人を設立しており、ヨーロッパ、アジア、オセアニアなど、幅広いネットワークを展開している。現在のところはソフト供給が中心だが、派手好みのアメリカ市場にもってこいの100メガパワーで、よりいっそうの展開を期待したい。

また、最近は特に、国内での直営店舗展開に力が入っているようだ。本社のお膝元、大阪から展開を開始した「ＮＥＯ・ＧＥＯランド」では、「スポーツ＆アミューズメント」をコンセプトに、新しいアミューズメント・スペースのあり方を提案し、また、総合アミューズメントビル「ＳＰＡＣＥ2020」では、ＣＤショップを併設するなど、娯楽の多用化に応える工夫も見せている。無論、これらの直営店はアンテナショップとしても機能しており、新作ソフトのロケテストを始めとする各種情報収集の場として活用されている。

力強い開拓精神と、優れた情報収集能力を武器に、ＳＮＫは今後もネオ・ジオのリーダーとして、ゲームシーンを引っ張って行くことだろう。

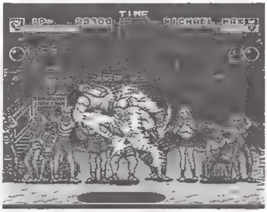




同社代表作品の一例

餓狼伝説～宿命の闘い～ NEO·GEO

ボガード兄弟と東丈のキャラクターが大ウケ、アーケードにおける大ヒットで一気にネオ・ジオ人気を高めた作品。格闘対戦もの。



◆奥行きのある戦闘フィールド、豪快な必殺技など、はっきりとした特徴を持つゲーム。家庭用もよく売れアニメまで作られた

ASOII NEO·GEO

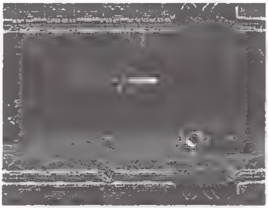
本格シューティングとして人気のあった、サードパーティー時代の代表作の続編。アーマーとそのストック等、独自のシステムが好評。



◆システム以上に、演出関係は、同じシリーズとは思えないほどのパワーアップぶり。NEO・GEOの実力を見せつける

ラスト・リゾート NEO·GEO

ネオ・ジオ唯一の横スクロールシューティング。『R−TYPE』を下敷にした変化に富むシステムと、美しい背景画が特徴的。



◆倒した敵機から乗務員がこぼれ落ちる等、細部のグラフィックが凝りまくっている。色彩も美しく、根強い人気がある

キング・オブ・ザ・モンスターズ NEO·GEO

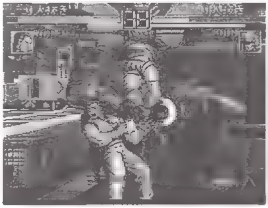
大怪獣がビルを踏みつぶしつつ戦う、対戦格闘アクションの異色作。対戦フィールドの広さが、特有の自由なゲーム性を生んでいた。



◆戦闘終了後、舞台となった都市の「破壊率」が示されるのが話題を呼んだ。各種家庭用ハードに移植された人気作だ

龍虎の拳 NEO·GEO

100メガショックシリーズの第一弾。物語性と演出に凝った「見せる格闘もの」として独自の地位を確立。遊びやすさも人気の秘訣。



◆戦いの展開に合わせて拡大縮小する画面演出が豪快。映画的な効果を意識的に取り入れている。必殺技のグラフィックも派手だ

会社概要

◉所在地／〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◉商標／SNK CORP.
◉設立／昭和53年7月
◉資本金／8,800万円
◉従業員数／約750人
◉年商／（平成4年度）263億円
◉代表取締役／川崎英吉

SNK訪問レポート

あのゲームを作っている会社、あのゲームを作っている人たちは、どんな人たちなんだろう？ 初公開、SNK訪問レポート。

NEO·GEOを作っているのはこんな会社だ!!!

【のどかな郊外にSNKは、ある】

ＳＮＫの本社は、大阪の郊外にあった。わずかに畑も残る静かな環境の中に、いくつかのビルに分かれたオフィスや開発室、そして自社工場が点在している。業務用、家庭用それぞれに独立した営業部があり、企画があり、開発があり、もちろん総務もあり、いろいろな人がいて初めて、ＳＮＫという大きな会社が成り立っているのだ。

背広姿と制服の女性社員が目立つ営業、総務関係のオフィスに対して、開発・企画セクションの専用ビルは、自由な雰囲気だ。こちらの平均年齢は、なんと二十代前半とか。ゲーム制作の現場は、どこも若い世代のスタッフが多いけれど、ＳＮＫも例外ではない。本当にゲームが好きなスタッフが、心底熱中してゲームを作る。そして、その情熱を会社全体が支えていく。社内にはそんな雰囲気が感じられた。





⬅ＳＮＫ本社から歩いて2、3分の場所にあるネオ・ジオランド

のどかな環境とはいえ、駅はすぐそこ。駅前にはデパートが建ち、その向いにはネオ・ジオゲームのアンテナショップでもある、「ＮＥＯ・ＧＥＯランド」がある。取材当時、発売直前だった『ワールドヒーローズ２』には、どこから聞きつけるのか熱心なファンが何人も集まり、お行儀よく１回交代で、新キャラクター（やっぱりマッドマンが人気の的だ）をマスターしようと励んでいた。取材にあたったスタッフ２人も、負けじとばかり、ハンゾウＶＳラスプーチンで一戦交える。

さすが、ＳＮＫ本社は、周囲でもゲームが熱いのだった。

さてそんなわけで、駆け足ではあるが、大阪からＳＮＫの社内訪問レポートをお届けすることにしよう。

開発部

作業の現場には企業秘密がいっぱい。雰囲気だけね！

ゲーム開発の機材、人材にはなにかと秘密が多い。そんなわけで、直接取材はできなかったのだ。しかし、開発部隊は、グラフィック、サウンドも含め、独立した専用の「開発ビル」にすっきりと治められている。自由なクリエイティブな環境でみなさん働いていらっしゃる様子。スタッフの直接のお言葉は、「製作者インタビュー」の方を見てもらうことにしよう。



⬅いつもフェアレディZの上で寝てるから、名前は「ネコZ」。開発部の人気者だ

ところで、開発ビルの玄関付近には、いつしか住み着いたノラネコが一匹。誰が世話をしているのか、いつもちゃんとエサが用意され、駐車場に止まった車のボンネット上で寝ているのだった。

営業部



⬅なんたって営業は外回り。忙しそうだが、空席も多い

彼らの努力で、ぼくらの手元にNEO・GEOは届く

ネオ・ジオの性格そのままに、営業部は業務用部門とコンシューマー部門とに分かれている。忙しい中取材に応じてくれたMさんはコンシューマー部門だ。「まだまだこれから、という自由で変化のある業界ですから、やりがいもありますし、どんどん市場を広げていきたいですね」

主な取引先は、問屋、家電・量販店など。ネオ・ジオが手に入りにくいキミの地方でも、彼らの頑張りで状況は改善されていくはずだ。

総務ほか



⬅受付のお姉さんも、総務部の一員なのだ。にっこり

会社の基盤を支える縁の下の力持ち

総務部、管理部などの事務系の部署が、本社ビルには集中している。〝会社〟というイメージが比較的薄いゲームメーカーにあって、ここは一番会社らしい雰囲気のするところ。なんといっても開発の人たちと違って背広姿だし、年長の方や制服の女子社員も目立つ。

ゲームメーカー志望の若者たちにとって、決して進んで配属されたい部署ではないかも知れないが、ここがなくては会社は機能しない。大切な、大切なところなのだ。

分析室

デバッグやデータ収集はここ ゲームプレイのプロ集団だ

ここの仕事は、とにかくゲームをすること。うらやましい、なんて思うのは現実を知らないから。なにしろ、市場に出回るソフトの最終チェック窓口なのだから責任は重大。同じゲームを、いろんな遊び方で何度も何度も繰り返す。発売間際には徹夜だって珍しくない。「そりゃゲームは好きですけど、いい加減、他のゲームをやりたくなります（笑）」だって。ロケテストの時は、きっとどこからかこの人たちが見ているぞ。



⬅ネオ・ジオランドでのロケテストも重要な仕事だ

広報

NEO・GEOのTVCFは ここから発信されているのだ


⬅CMに使ったお面。これが正真正銘の実物なのだ

マッドマンが踊り狂う『ワールドヒーローズ2』のコマーシャルは見たかな？　テレビはもちろん、雑誌広告、店頭イベントまで、広報活動のすべてを仕切っているのがここ。もちろん、雑誌への情報提供、取材の窓口もここだ。つまり、この取材でも案内役をつとめてくださったのが、写真の方々なのだ。……マッドマンのことじゃないぞ、念のため。

デザイン

じっくりと、パッケージの デザインを見直してみよう


⬅「ロゴ描く仕事が好きなの、僕くらいで」


⬅お、キャッチャーゲームの賞品もここで!?

パッケージ、ゲームタイトルのロゴ、雑誌広告その他諸々、直接ゲームプログラムには関係のないデザイン仕事は多い。ここには、それこそいろんな仕事をしている人たちがいるのだ。普段はあまり気にかけないタイトルのロゴひとつ取っても、そのゲームにふさわしいようにと一生懸命考えられているんだね。これからは、もっと注意して見てみよう。

NEO・GEOゲームの殿堂

NEO・GEO LAND



最新型の筐体と、最新のソフトがいっぱい。NEO・GEO ファンなら一度は行ってみたい、大阪の名所なのだ。名古屋にもあるぞ。



⬅最新型のNEO・GEO用大型筐体がずらりと並ぶ。中でも『ワールドヒーローズ2』が大人気だったぞ!



⬆『ラストリゾート』のイメージイラストが壁面にデカデカと。そして天井には立体モデルが吊るされている。うーん、カッコいいなあ



➡「スポーツ&アミューズメント」だからして、エアーホッケーやバスケのシュートゲームが結構目立つのだ



店長からのお言葉

ネオ・ジオはもちろん、バラエティ豊かに多人数でも楽しめるゲームを取り揃えておりますので、マニアでない方もお気軽にお越し下さい。台数も増えましたし、イベントもガンガンやっていきますから、決して損はさせませんよ。

NEO·GEO™の歴史

◉1990年:高性能ハードの発売

家庭用最強のスペック

1990年、SNKより発売された高性能家庭用ゲーム機『NEO・GEO(ネオ・ジオ)』。そのハード性能は、従来の家庭用ゲーム機を遥かに上回るものだ。それもそのはず、この高性能ハードは、業務用ゲーム機『MVS』が一般家庭用に形を変えたものだったのだ。つまりこのネオジオの正体は、家庭でもゲームセンターのゲームで遊べる、移植いらずの家庭用ゲーム機なのである。

すべての性能が家庭用の常識を破っていたネオ・ジオ。ソフト一本の容量は、なんと数十メガ以上。他ハードのソフトの容量が10メガ前後だということを考えると、とてつもない数字である。だがこれは、ハード性能を引き出すための容量として必要であり、ゲーム内容が複雑になり、グラフィックが細かくなるにつれて増えていくものなのだ。従って、これもネオジオハードの性能の一部と言える。

ネオ・ジオ・レンタルシステム

ネオジオ発売に合わせて行ったキャンペーンの一環。レンタルビデオショップやゲームセンターで、ネオジオ本体とソフトをレンタルするサービスシステム。自宅で遊べる魅力を知る唯一の方法だった。

◉1991年:本体・ソフト価格改正

憧れのネオジオが安くなった!!

ネオ・ジオは、本体、ソフトともに家庭用ゲーム機としてはあまりにオーバースペック。そのため、価格もかなり高価に設定されていた。発売からおよそ一年、試験的に販売を開始したネオ・ジオは、1991年に本体およびソフトの標準価格を大幅に値下げ。全体に4～5割引きという新価格で一般ユーザーにアプローチした。これにより実売価格は大幅に下がり、その頃には他ハードと比較しても、コストパフォーマンスでは劣らないレベルにまでの安価になっていったのだ。

改正の一例

	旧価格 ➡ 新価格
本体	58000円 ➡ 48800円
ナム1975	28000円 ➡ 13800円
麻雀狂列伝	28000円 ➡ 15800円
マジシャンロード	28000円 ➡ 15800円
ライディングヒーロー	32000円 ➡ 21000円
ニンジャコンバット	28000円 ➡ 18000円
ザ・スーパースパイ	32000円 ➡ 19000円
サーバーリップ	28000円 ➡ 18000円
ジョイジョイキッド	28000円 ➡ 13800円
リーグボウリング	30000円 ➡ 16800円

◎NEO・GEO大人気!! ヒット作の誕生…

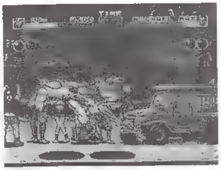
発売から２年が過ぎ、ネオジオはゲームセンターに、家庭に徐々に浸透していく。ソフトの質は、その間にも確実に向上してきた。

良質ソフトの出現にネオジオの人気は高まり、格闘ゲームの登場でその人気に火がつく。そしてネオジオは、急激に家庭に普及し始めた。

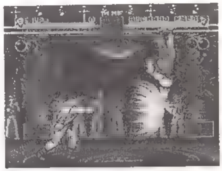
餓狼伝説 本格派格闘アクション!!

１対１のキャラクター対戦ゲーム。ネオ・ジオブームのきっかけとなった作品のひとつといえる。

プレイヤーは３人の格闘家からひとりを選んでプレイ。世界中から挑戦してくる格闘家を相手に対戦勝負する。対コンピュータだけではなく、人間同士の戦いにゲームの面白さが光った。



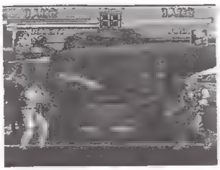
⬆大型のキャラクターが、画面の中を暴れ回る。ダイナミックな格闘戦だ



⬆必殺技の存在も、このゲームの重要なポイント。難しさと強さのバランスが良

龍虎の拳 初の100メガソフト!!

格闘対戦の駆け引きを、さらに突き詰めたタイプの格闘アクション。対戦キャラクターの距離によって画面がズーム。近づいたときには、キャラクターのサイズは餓狼伝説よりも巨大になる。ダイナミックな格闘シーンは、これまでの格闘ゲームにはない斬新さがある。



⬆お互いが離れるようにジャンプすると、画面は広角になりキャラクターは縮小



⬆必殺技が決まった瞬間。一瞬のタイミングをさぐり合うシビアな格闘ゲームだ

ハード売切店続出!

ヒット作の登場で勢いをつけたネオ・ジオ。人気は予想以上に高まり、その後本体は飛ぶように売れた。ひたすら売れつづけるネオ・ジオは、ついに品切れになる。SNKは、急激な需要の拡大に対応しきれず、本体が欲しくても手に入らない状況がしばらく続いた。

1993年２月、本体の供給が安定するようになった。ソフトも『餓狼伝説２』の発売を控え、本体の普及はさらに加速する。供給される本体は次から次へ売れいまやネオ・ジオは、完全に家庭用機としてのスタンスを確立している。

◎ MVS ゲームセンターにおけるネオジオ

MVS(マルチビデオ・システム)とは？

MVSとは、1台で複数のゲームが楽しめる、SNKの業務用ゲーム機のこと。MVS1台には、ゲームソフトを最大6本まで内蔵でき、それを利用者が切り替えて遊ぶことができる。小さなゲームコーナーにも、この1台が設置してあれば遊べるゲームの数はグンと増える。そしてこのマシンの内容とは、ネオ・ジオのハード性能と同じ。すなわちMVSは、複数のソフトを切り替えて遊べるネオ・ジオ、業務用ネオ・ジオなのだ。ネオ・ジオとMVSで同じカセットを使うことはできないが、業務用で発売されたソフトは、すぐにネオ・ジオでも発売される。また、メモリーカードを差し込めるタイプでは、ネオ・ジオと同じメモリーカードを使ってセーブ・ロードが可能。ネオ・ジオを持っていなくても、カードがあればMVSだけで継続プレイ・結果記録はできる、画期的なシステムなのだ。

MVS筐体



⬅広い場所にはこれを。50インチの大迫力モニターと、ステレオ4スピーカーの贅沢なシステムだ。



➡一般的なタイプのMVS筐体。この他にも、モニターサイズ、内蔵可能ソフト数別に何タイプも用意されている。小型タイプのSCシリーズ以外は、メモリーカードの利用が可能。この筐体を見たらネオジオだと思え！

◎ ノンリスク・ハイリターンの優秀なシステム

0.5坪からシステムは組める

MVSは、そのシステムの導入におけるすべての費用をSNKが負担する。加盟金、保証金などの設置以外の費用はゼロ。さらにMVSの管理、保守もSNKが行うので、投下資金は一切不必要。ゲーム機を設置するスペースさえあれば、ネオジオゲームコーナーを導入することができる。一度システムを導入すれば、その後の作業もSNKが責任を持って管理してくれる。ゲーム機の設置から集金、機械のメンテナンス。新作ソフトが発売されれば、ソフトの導入・交換も必要になる。これらすべての場合でも、新しい人手は不要。全国に広がるSNKネットワークが、迅速できめ細かいサービスで対処。人材確保なしで新システムを導入でき、売上げ効率を向上させてくれる。

MVSは、筐体のサイズが多数用意されており、その設置スペースに合わせて最大の効果を発揮できるシステムを構築することが可能。設置最小スペースは、わずか0.5坪。たった0.5坪の遊休スペースにさえマッチしたシステムが組めるMVSは、資金調達、店舗改装などの手間をかけずに、気軽に取り組める画期的な経営戦略なのである。

◉海外市場を含むMVSの現状

家庭用ネオジオの普及台数は、全世界で25万台以上。ＭＶＳは、さらに多くの台数が地球のあちこちで活躍している。では、ソフトの方はどうなっているか。ラインナップ自体は日本のものと同じだが、日本語のメッセージは翻訳されて表示される。いわゆる海外バージョンだ。右の写真は『龍虎の拳』の海外用メッセージの写真。ふたつの言語のバージョンだけど、さすがに日本人には理解しにくい。ストーリーに関するメッセージが外国語では、プレイヤーもなんだかわからないよね。それは外国でも一緒。キチンと翻訳されているのは当然。逆に、その他の部分で海外向けと国内向けで大きな差をつけている部分はない。ならば海外旅行をした時にも、楽しくＭＶＳで遊べるってことか!?　しかも海外向けＭＶＳ筐体は、多少頑丈にできているらしいぞ。

例えば龍虎の拳

スペイン語



➡スペイン語での表示。よく意味は分からないが、内容はほぼ同じ

英語



➡英語表示。「私が負けるなんて、信じられない!!」といったところ

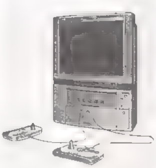
◉NEO·GEO & MVS今後の展開

▶▶ネオジオデッキ、CDロム他、気になる今後は…◀◀

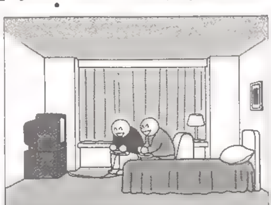
気になる今後の展開だが、ＭＶＳは様々なレジャー施設への設置を考えた『ネオジオデッキ』を発表、そのサービス範囲を拡大する。一方ネオジオは、新たにＣＤロムを開発しているという情報もある。ロムの大容量化を可能にしたネオジオのシステムだけに、容量にこだわらないＣＤロムの利点を活用したソフトの登場が期待される。

今後もソフトのリリース予定は順調に決まっており、最近発表された『得点王』『ファイヤースープレックス』に見られるように、作品クォリティは非常に高い。サードパーティーの新作タイトルも控えており、今後も目が離せない状況だ。

ネオジオデッキ



➡SNKがバーやホテルなどに設置するのを目的としたファッショナブルな筐体。近々登場する予定



※イラストは開発中のものです

NEO・GEOシステムの正しい遊び方

こうすればさらに楽しめるNEO・GEOライフ

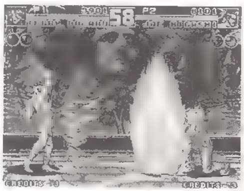
［キレイな画面にこだわる］

せっかく高いお金を払ってネオ・ジオを買ったんだから、美しい画面で遊びたいよね。ネオ・ジオ本体にはあらかじめビデオケーブルが付属しているけれど、それでも充分にキレイ。ただ、もしも21ピンのＲＧＢ端子付きのテレビモニターをもっているならば、オプションで売られているＲＧＢケーブルの購入をオススメする。ドット単位で見える位にキレイに映るのだ。わざわざそのためにモニターを購入する必要はないけれどね。

また、ネオ・ジオのもう一つの大きな特徴とも言えるのが、高性能のサウンド機能。ヘッドホンで聴くのもいいけれど、是非１度はステレオにつないで聞いて欲しい。



⬅ビデオケーブルを接続した画面。少しにじむ



⬅ＲＧＢケーブル。ドットまでクッキリ見える

スティックの握り方にもこだわっちゃうのだ

［くだらない？とんでもない！］

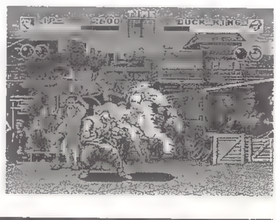
「スティックの握り方なんて俺様の勝手じゃん！」と思いながら読んでいる方もいるとは思うけれど、実はスティックの握り方が少し変えてみるだけで、操作感覚が大きく変わってしまうのだ。オススメの握り方は左から二番目の写真のように、スティックのボールを下から握る握り方。これだと一番左の握り方よりもホールド感が良く、『餓狼伝説』のようにレバーを斜め45度でとめるようなコマンドの場合でも的確な入力ができる。一度だまされたと思ってやってみて欲しい。



⬅通常よく見られるスティックの握り方



⬅これがオススメする握り方だ!!



THE THIRD PARTY OF NEO・GEO

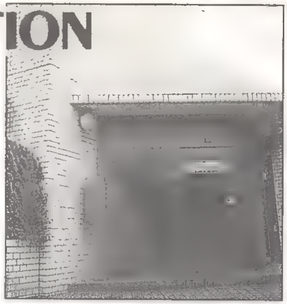
●NEO・GEO全サードパーティ研究●

NEO・GEOを支えてきたのは豊富なソフト群。SNKはもちろん、その他のメーカーの力が重要なのは言うまでもない。93年4月時点でサードパーティとしてソフトを発売しているメーカーは5社。それぞれカラーを持つ作品を生んでいる。各社の開発部にインタビューを試みた。

NEO GEO™

ADK CORPORATION

株式会社エーディーケイ



埼玉は上尾に本社をかまえ、サードパーティーとして意欲的にネオ・ジオソフトをリリースし続ける中堅メーカー。格闘アクションゲーム「ワールドヒーローズ」でネオ・ジオファンの話題をさらったのは記憶に新しい。

容量は多ければ多いほどやりがいがある

劇的デビューを飾った中堅ゲームメーカー

1980年、アルファ電子株式会社として設立。テレビゲームソフトの開発を主体とし、その他にもマイクロコンピューター機器、無線通信機器、電子応用機器の設計、開発などの事業を行っている。２度の社名変更をしており、アルファ電子工業株式会社を経て現在のＡＤＫコーポレーションに至っている。

同社を世に知らしめたのは、設立同年に制作した『ジャンピュータ』。この衝撃的な処女作の後も、『エキサイティングサッカー』



などの開発を担当し、アーケード、コンシューマー両面からゲーム開発に積極的な姿勢を見せ続けた。ネオ・ジオソフトの開発にも積極的であり、サードパーティーとして数多くのソフトをリリースしている。

『ワールドヒーローズ』の開発にかけた情熱

ネオ・ジオの格闘ゲームとして、他を圧するクオリティーとの評価も高い『ワールド・ヒーローズ』を制作し、93年にはその続編をリリースするＡＤＫコーポレーション。制作者たちにネオ・ジオ観、およびゲーム全般について語ってもらった。

「なによりも大事にしたいのは、『プレイしてみて変なゲームは作らない』ということです。ゲーム世界のなかでの重力とか、そこで移動する人間の動きとか、物が落下する放物線とか、そういうところに違和感があると、ゲームバランスがおかしくなります。我々はそういうゲームは作りたくないんです。

もちろん『ワールドヒーローズ』を作る際、他の格闘ゲームは意識しました。あれほど完成度の高い同一ジャンルのゲームを無視でき

るはずないですよ。他の格闘ゲームの後にプレイしても光るキャラクターのいるゲーム、というのが当初のコンセプトでした。……もっとも、これはやり過ぎると化け物同士が対決するメチャクチャなゲームになりがちなので、そこには注意しました。

やはり、これからはアクションゲームの時代だと我々は考えます。そう考えたからこそ、当社は初めて純粋なアクションゲームに挑戦したんです。もっとも、これはひとつのステップに過ぎないとは思っています。対戦タイプのゲームでも、まだやっていないものがあるはずですから。横スクロール型のものや、1対1の対戦型にしても、格闘ゲームという名称でくくれるひとつのジャンルですけど、全部違う面白さがありますし。

続編を作るにあたっては、とにかく変なハメ技をなくそう、と考えました。14人の使用キャラの攻撃の組み合わせを全部チェックして、ひとつずつバランスを調整するんです。とくに投げ技に関しては徹底的に微調整しました。キャラによって体の大きさや腕の長さにバラつきがあるわけですから、同じ技で投げるにしても、かけられた相手によって、すべて技が決まる距離を調整しました。そうしないとプレイ中に違和感が出ますから。ここまで徹底したおかげで、いまだにプレイする人によって最強だと思うキャラがバラバラになりました。これでプレイヤーの皆さんに長く楽しめる作品に仕上ったと思います。

そして、それ以上に気を使ったのは、コンピューターを強くしようということです。ユーザーは最初、対コンピューターで様子を見ると思うんですよ。だから対コンピューターがつまらないものは作りたくなかった。こちらの攻撃に反応するだけではなく、コンピューター側が攻撃をかけてきて、しかも連続技やフェイントも駆使する、人間同士の対戦と同じような緊張を味わえるものに仕上げたつもりです。

制作者の洞察は はるか大海を越えて

ＡＤＫのゲームのなかには、しばしば「忍者」が登場する。これほど「忍者」にこだわる理由は何なのか？　その裏には、グローバルな視点が隠されていた。

「なぜ忍者を重要なキャラクターとして登場させているかといえば、ズバリ重宝するから

開発者の声

開発者の代表としてインタビューに答えてくれたのが、企画部の澤渡研二さん。ネオ・ジオソフトでデビューを飾った生粋のネオ・ジオプログラマー(?)だ。

膨大な容量を扱うネオ・ジオの開発の特徴は、最初は上限を決めずに開発することだと澤渡さんは語る。作っていく過程でどんどん容量を増やしていき、最終的に大容量ソフトにしてしまうのである。「容量が大きくなればやりたいことがどんどんできるようになるから大歓迎。MAX330メガと言わず、ギガビット単位で作れればもっとスゴイ物ができるはず」と頼もしい台詞を発してくれた。ただしこんなネオ・ジオにも欠点があるらしい。「だって『容量不足で面白くならなかった』という言い訳が使えないじゃないですか」。なるほど。



●インタビューに、にこやかに答えて下さった企画部の牛沢さん（左）と澤渡さん（右）のお二人

です。感情移入させやすい人間タイプでありながら、人間離れしたことをやっても納得させてしまう職業は忍者くらいのものですよ。それと『ニンジャ』という名前を出しただけで欧米人にイメージしてもらえる国際的キャラクターですから、海外での市場展開を考えると、やはり使わない手はないですよ。

ただ、もう欧米を見ているだけではダメな時代が来つつあることも事実です。いま、アジア市場が爆発的に伸びてまして、もはや無視できないところまできています。となると、東洋系のキャラを入れて欲しいとの声もあがってきてまして、今後はそういうキャラクターを織り込んだソフトを作っていかなければ、と考えています。やはり自国の人間をモチーフにしたキャラがいたほうが楽しんでもらえますから。

だから、今はちゃんと〝キャラを立てる〟ことに神経を使います。ちゃんとした人物設定をして、より魅力あるキャラクターを作ることが大事な要素なんです。こうして魅力あるキャラクターを作れば、ユーザーのなかにファンも生まれますし。『ワールドヒーローズ』のキャラクターのなかには、バレンタインで2～3個のチョコが送られてくるヤツもいたんですよ。我々としては、『これ、食べていいのかな？』と悩みましたけど、結局、アイツを作ったのは我々だから、ということで、おいしくいただきましたけど(笑)。

これからの業務展開は ネオ・ジオ1本で勝負

ネオ・ジオのサードパーティーとしては最も多い数のソフトタイトルを発表してきたＡＤＫ。最後に、今後のＡＤＫの方針について語ってもらった。

「今後も、しばらくはアクションゲームで勝負します。昔はスポーツ物も作ってましたが、現在はやりません。ＳＮＫさんが作ってますから、ぶつけるのはお互いにマイナスだと思います。ＡＤＫならではの作品を作ってこそ、ネオ・ジオ全体が盛り上がると思いますし。

ネオ・ジオに関しては、これはアーケードゲームである、と割り切ったゲームを作るつもりです。家庭でも遊べるけれど、それは熱烈なファンが基盤を買うのと同じものである、と。あくまでインカムがよい作品を作っていかないと、本末転倒になりかねないと思います。当面はネオ・ジオ一本で勝負するつもりです。膨大な容量が使えますし、使いこなす能力さえあれば楽しい仕事ですから。ネオ・ジオというハードで、まだまだやりたいことは多いんです。もっともっと容量を使ったゲームを作っていきたいですね。」

（４月７日／ＡＤＫ本社にて収録）





同社代表作品の一例

ワールドヒーローズ　NEO・GEO

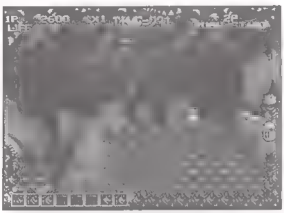
数多くのネオ・ジオソフトを制作しているADK初の対戦型格闘アクション。現在「2」も発売されている。



⬅数多く準備されているキャラクターそれぞれのバランスがよく、なかなかの傑作との評価も高い

ラギ　NEO・GEO

かわいいキャラクターが飛びはねる横スクロールのアクションゲーム。葉っぱを振りまわして攻撃する。ふたり協力プレイ可能。



⬅ネオ・ジオには数少ない正当派(?)のアスレチックゲーム。難易度がやや低めに設定されているようだ

マジシャンロード　NEO・GEO

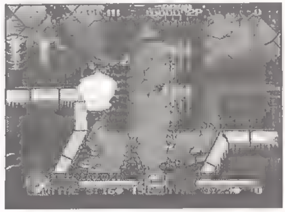
ネオ・ジオ初期に登場した横スクロールアクション。トリッキーなステージをマジシャンが進んでいく。難易度かなり高し。



⬅スピードに乗って進んでいくのではなく、トラップをひとつひとつクリアしていくタイプ。でも難しい

ニンジャコマンドー　NEO・GEO

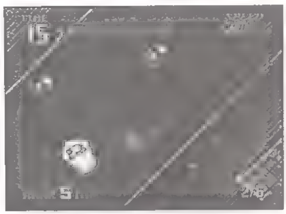
とにかくしゃべりまくるトップビューの戦争アクションゲーム。これでもか、これでもかと派手派手な攻撃がくり出される。



⬅タイトル画面が始まるやいなや「ニンジャ・コマンドー！」と男の声。ゲーム途中も、とにかくにぎやか

スラッシュ・ラリー　NEO・GEO

パリ・ダカールラリーをモチーフにしたトップビューのレースゲーム。ふつうの4輪車だけでなく、バイクやトラックも走りまくり。



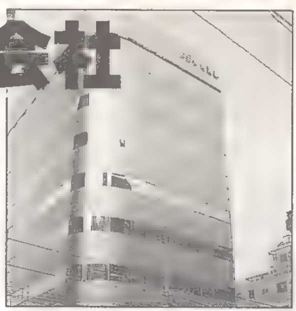
⬅走るはすべるはジャンプするわ、と激しいラリーが続く。初心車は耐久力のある車でチャレンジせねば

会社概要

- ●所在地／埼玉県上尾市愛宕
  1-16-8レーベンビル5F
- ●商標／ADK
- ●設立／昭和55年
- ●資本金／1200万円
- ●従業員数／45名
- ●年商／8億円
- ●代表取締役／新井一夫

サミー工業株式会社

サミー



大手娯楽機器メーカー。テレビゲームのみならず、パチンコ、パチスロなどのハイテク娯楽商品を幅広く制作していることで知られる。

こだわりのソフト制作が評価を高めた

ハイテクと娯楽の融合を目指す古参メーカー

1975年に創業し、アミューズメント機器の制作・販売に従事してきたサミー工業。ゲームメーカーとしてより、ハイテク機器を組み込んだ台を制作するパチンコ業界の大手メーカーとしての側面のほうが有名だ。創立当初からＬＳＩを組み込んだパチンコを制作し、以後もパチスロ、雀球（モニターを組み込んだパチンコの一種）など、コンピューターを利用した娯楽品を開発している。テレビゲーム業界への参入は1978年。インベーダーゲームに沸き立つ頃に制作を開始している。



現在では日本各地10数か所に支社・営業所を展開し、またコンピューターゲームソフト開発部門として㈱ジャパンソフトテクノロジー、日本エイコム㈱、海外拠点としてアメリカンサミー・コーポレーション（カリフォルニア州）、カナディアンサミー・コーポレーション（トロント市）などの関連企業を抱え、大手ＡＭ企業の座を確立している。

現在・そして未来のゲーム制作の展望は

数あるゲームソフトのなかでも、異色作の呼び声高い斜めスクロールシューティング『View Point』を作り出したサミー工業。その製作者たちにゲームに対する考えを語ってもらった。

「やはりオリジナリティが一番大事だと思うんですよ。シューティングなら、縦や横スクロールにすると、東亜プラン系のものとか、『グラディウス』などの傑作がありますし、それらと差別化するためにはどうするか。よし、斜めスクロールにしよう、というわけです。

さらに差別化をはかるため、とにかくグラ

フィックに凝ってみました。背景やサウンドは数メガで抑えて、キャラのグラフィックでドカンと数10メガ。これがネオ・ジオというハードを活かす最大の方法なんです。容量で勝負できるハードですからね。

だからキャラのアニメーションパターンは豊富ですよ。まずキャラのフォルムを決定して、それをコンピューター上で回転・移動させてみて、いろいろな角度の絵をモニター上に起こす。それからそれをトレースして、それをもとにドット絵を描いたんです。

たとえば回転する敵キャラの場合、まず1ドット回転したときの角度を計算しました。そしたら6度でした。よし、それなら60パターンのグラフィックを持たせて1回転させようと。膨大なパターン数を使い、とことんなめらかな動きを再現してみました。ちょっとポリゴン風の画面を狙ったんですよ(笑)。これらの点が業界では評価されましたし、ファンからも好評だったんです。ただ実際にはゲームセンターにあまり出なかったんです。関東全域で100台ないかもしれません。意図せず希少価値が生まれてしまいました(笑)。

そのせいなのか、コンシューマー機への移植を希望する声もあるんですけど、正直なところ、現時点では予定していません。考えていないのではなく、採算が合うと判断すればやってみたいですね。海外でウケるんじゃないか、という声も聞きますし。

それよりも、サミー工業としては、アーケードのオリジナル作品に力を入れてるところです。他社と合同で『ＳＳＶ』(アーケード用の基盤。P.97参照)も開発しましたし、現在鋭意開発中です。期待していて下さい。

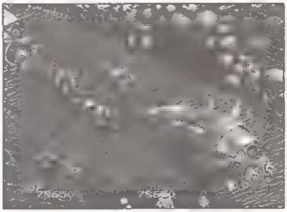
今後の展開としては、あまり拡張路線を走らず、しばらくじっとガマンする方針です。93年のゲーム業界は冬の時代ですよ。これを生き延びて花を咲かせたいです。ネオ・ジオもCD-ROMで活性化するでしょうし。

(4月6日／サミー工業本社にて収録)

同社代表作品の一例

View Point　NEO・GEO

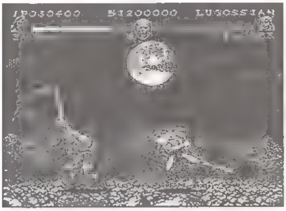
驚異のグラフィックとなめらかな動きが美しい、異色の斜めスクロールシューティング。ゲーム業界人から高く評価されている。



⬅とてつもなく膨大なキャラパターンを動かすことでなめらかなアーションを再現。ポリゴンぽいグラフィックがステキ

バトルブレイズ　SFC

対戦型格闘アクションゲーム。対戦ゲームブームの初期に登場してたものの、キャラクターの動きや当たり判定など、バランスはよい。

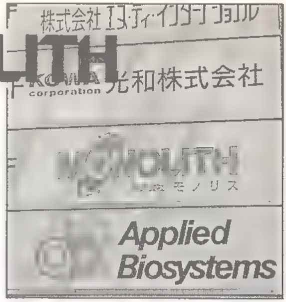


⬅純粋に肉体による戦いではなく、武具を所有しているヤツもいるルール無用の戦いが展開。長剣を持ってるのはズルイよなぁ

会社概要

●所在地／東京都豊島区東池袋2丁目23番地2号
●商標／Sammy
●設立／昭和50年11月
●資本金／29億1000万円
●従業員数／380名
●年商／185億円(平成4年3月実施)
●代表取締役／里見治

モノリス MONOLITH



タイトルとしては麻雀ゲームしか知られていないが、各方面で活動歴は長く、表に出ない形での貢献は大きい。実力あるスタッフも揃い、NEO・GEOのサードパーティーとして、これから実力を発揮していく会社だろう。

職人肌の社長以下、実力派スタッフが揃う

社長は、なんと 脱衣麻雀の考案者

ネオ・ジオユーザーの知っている範囲では、モノリスは麻雀ゲームを製作したサードパーティーでしかない。ともすれば新興ソフトハウスのひとつ、と思われてしまいがち。実際、会社としての設立は平成2年、と新しい。しかし、プログラマーとして活動してきた社長の北端氏のキャリアは半端なものではなかった。

「業務用のゲーム機が普及し初めてすぐ、麻雀ゲームを手がけました。以降、ほとんど麻雀ゲームのスペシャリストという感じで。そもそも、いわゆる〝脱衣麻雀〟を初めて作ったのが私だったくらいですから」（北端氏）



現在、これだけポピュラーになった脱衣麻雀だが、考えてみれば、ちゃんとした考案者がいるのである。素人考えには、一山当ててもおかしくないほどのアイデアだと思うのだが、北端氏は「いや、威張れたもんじゃないですから」と苦笑する。自然体で、気負いがない。ネオ・ジオでも「とりあえず、きちんとした麻雀ものがひとつあってもいいのではないか」と、ノウハウの蓄積が大きい麻雀ゲームで参入したが、現在は野球ゲームを製作中。今後も、特定ジャンルにこだわるつもりはまったくないという。

企画の藤原氏は「何よりも、楽しんでもらえることが第一」と語っている。やはり気負いがない。自分の世界観やイメージを伝えることだけに躍起になっている企画者が多い中、このクールさは貴重とも言える。

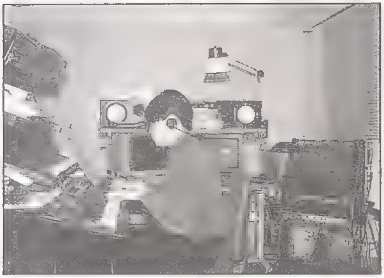
「企画第一でやっていきたいのは山々ですが、問題は技術が追いつくかどうか、です。そちらの向上が先でしょう。ジャンルにはこだわりませんが、仕上げには相当こだわりますからね」（北端氏）

じっくり時間をかけて、クオリティの高いものを作る。この考えが根本にあるため、普遍的な面白さがあり、かつ、自信のある企画でないと作る気にならないということだ。だから、流行りの格闘ものなどにもうかつに手は出さない。ゲーム製作は、スパンの長い作業だ。今流行っているかといって手をつけても、出来た時の状況がどうなっているかわかったものではない。企画に確信がなくては、最後まで作りきるのは難しいだろう。

「無論、ゆくゆくはオリジナルのソフトで、メーカーとして認知されるよう努めていくつもりですが、今は、とにかく実力をつけなければ。2年かかるか3年かかるかわかりませんが、じっくりやっていきます」(北端氏)

今後もモノリスは、ネオ・ジオのサードパーティーとしての役割を主な柱のひとつとして頑張っていくとのこと。これまでずっと、地味なスタンスで影からゲーム界を支えてきたモノリスだからこそ、今後の躍進には大いに期待したい。

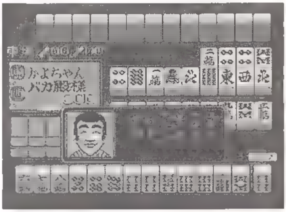




同社代表作品の一例

バカ殿様麻雀漫遊記 NEO・GEO

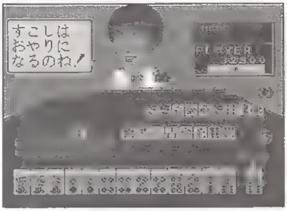
バカ殿様が麻雀の対戦をしながら諸国漫遊するという、ストーリー/ギャグ仕立ての対面型麻雀ゲーム。業務用に近い手ごたえ。



⬅碑の見やすさ、美しさは、さすがNEO・GEOだ。サクサク進む簡易ルールで、じっくり遊ぶというよりは、気まぐれに楽しむタイプ

みなさまのおかげさまです NEO・GEO

人気タレントに似せたキャラクターを使った、ギャグタッチの対面型麻雀ゲーム。すごろくで進行し、アイテムの購入等のイベントも豊富。



⬅プレイ中も対面に表示されている、奇妙なキャラクターが笑いを誘う。対局を有利に進めるアイテム類も豊富で、ゲーム性がある

会社概要

- ●所在地/大阪府吹田市豊津町13-18
- ●商標/モノリス
- ●設立/平成2年4月1日
- ●資本金/4500万円
- ●従業員数/20名
- ●年商/3億円
- ●代表取締役/北端宏至

ビスコ VISCO



京都に本社をかまえ、業務用・家庭用両面でゲームソフトを制作する中堅メーカー。現在はSSV基盤を使用した業務用に力を入れる。ネオ・ジオ参入第一弾として横スクロールシューティング『アンドロデュノス』をリリース。現在はアクションパズルを制作中。

大容量のCDソフトに挑戦してみたい

各ハード上で活躍するテレビゲーム制作集団

1983年に設立し、今年で10周年をむかえるビスコ。家庭用ゲームおよび業務用ゲームの開発、販売を業務の主軸に据える生粋のゲームメーカーである。SNKのみならず、セガ、任天堂などのハードでも積極的にソフトを開発、販売している。京都に本社を置き、東京に販売事業部を設置。現在ではアメリカにも関連会社を設置し、海外へも積極的に活躍の場を広げている。



ネオ・ジオは名前でなく中身で勝負するハード

業務用、家庭用の両面でゲーム制作を続けてきたビスコ。ネオ・ジオというハードに対して、どのような考えをもって制作に臨んでいるのだろう？

「正直なところ、家庭用ゲーム機でやるよりはリスクが少ないですよね。それがネオ・ジオの長所じゃないでしょうか。はっきりいって今、家庭用で勝負するのはキツイ。ユーザーが『ブランド』でソフトを買うようになっていますから、大手と同じレベルのものを作っても売れ行きが全然違うんです。ネオ・ジオなら、そういう先入観は持たれない。具体的なインカムはわからないですけど、ソフトそのものは売り尽くしましたし、かなり順調でしたね。

ウチはもともと業務用を手がけていましたから、けっこうすんなりとソフトを開発できました。ただ、ハードに慣れる前に格闘モノを作るようなことはやめよう、とは考えましたけど。あれは別の意味でノウハウの蓄積が必要ですから。ツールも新しく作らなくてはならなかったですし、あまり冒険はしたくな

かったんですよ。

それで、そのハードに慣れるためには横スクロールのシューティングあたりを作るのがベストだろう、という結論になりまして。オブジェが横に並んでくれないなどの難点はありますが、障害だとは感じなかったですね。海外への進出を考えれば、横スクロール物は売れにくいとは言われていますが、結局のところ、『良いものは売れる』と思っていますから。あまり心配はしていないです。

実際に作ってみての反省点は……ソフトの発売時期に失敗したかな、というくらいですね（笑）。あと、ネオ・ジオらしからぬ難易度の低さだ、とも言われましたが、それはそれでよかったと思っています。ビスコのゲームは、難易度が低いのがひとつの特徴なんですよ」

「SSV」で展開する今後の業務展開は?

3社合同で業務用ゲーム基盤「SSV」を開発し、また新しい展開を見せたビスコ。今後に関しての考えを話してもらった。

「SSVに関しては、3社で合同開発したということで話題になってしまったのですが、あまり深い意味はないんです。純粋に技術面で協力し合ったということですね。私たちは、今は業務用で勝負をかけるつもりですし、それがメインですから。ただ、3社で作ったということで、そこで動くソフトに関しても、ある程度完成したら互いに見せ合うことになっています。チェックするわけじゃないんですが、そうしたほうが互いにとっていいと思ってます。

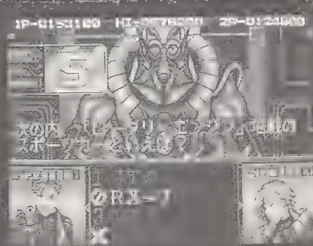


業務用、そしてネオ・ジオも含め、今後のゲームを考えるなら、やっぱり大容量というのが前提になりますね。だから、どれだけ制作を効率化するか、という点が重要になります。SSVだと小さいものでも120メガくらいになるでしょうし、ネオ・ジオも100メガ時代に突入していますし、

ネオ・ジオに限って考えますと、もし100

意欲的なアーケードゲームへの展開

文中でも紹介した通りビスコでは、ネオジオ用ソフトの他に現在、「SSV」という最新型の32ビット基板を使用したゲームを製作中。「SSV」は、サミー工業、セタ、ビスコの3社が共同開発を行ったシステム基板で、ROMボードの差し換えによってソフトを交換することができる。今後、ビスコとしても続々とタイトルの発表を行う予定だそうだ。



●ビスコが「SSV」で発表予定している「キース&ルーシー」。ストーリ仕立てのクイズゲーム

メガあったら……やっぱり格闘モノでしょうか。キャラだけで60メガくらい使えば、なめらかな動きができそうですよね。やっぱりデカイのをドカドカドカ、と登場させるのがネオ・ジオの真骨調ですから。

あとは、メモリーカードをフル活用させるような、いままでにないタイプのゲームが登場すると面白いでしょう。ＲＰＧっぽいやつとかですね。まったく新しいパズルゲームとかもいいですし、とにかく新ジャンルの必要性は切実に感じます。

ただ、どんどん容量が増えていくと、制作側はツラクなります。ネオ・ジオは10～15人のチームで作っていますが、そのなかでもグラフィッカーは大変になっていくでしょうね。今後はどれだけ人手をかけずに絵を描いていくか、というのがひとつのポイントになってくるはずです。映像の取り込みや、それらを加工してグラフィックを作っていけば、作業がグンと楽になりますから。もうツールで勝負、というところでしょう。

ネオ・ジオはＭＡＸ330メガ、ということになっていますが、物理的には1000メガくらい積めるんですよね。ただ、そういうのはウチではやりたくない。だいたいそれならＣＤでいいですよ。これなら原価も安いですしね。かなり低い値段で出せるんじゃないかと思いますけど。

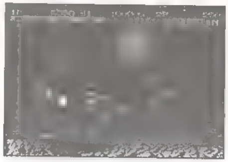
そうですね。ＣＤで出来るなら、ぜひやってみたいですね。音が好きなようにできる、というのは大きいですよ。ほかにも色々と好きなことができそうですし。……まあスタッフには苦労をかけそうですけどね（笑）。

それにネオ・ジオは、違法コピーするより買ったほうがよっぽど安い、という特徴があるわけですが、ＣＤならさらに安くなるわけですし、そういう心配も一切なくなります。メーカーにとって、これは大きいですよ。

（４月12日／東京販売事業部にて収録）

［同社代表作品の一例］

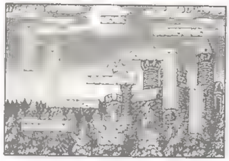
アンドロデュノス　NEO・GEO



☗グラフィックが美しい

ネオ・ジオ参入第一弾となった横スクロールシューティング。難易度はややおさえめ。

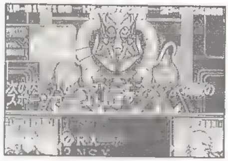
バンバンバスターズ　NEO・GEO



☗シンプルな構成である

ネオ・ジオには少ない１画面固定型のアクションパズルゲーム。シンプルな作りで、容量ではなくアイディア勝負の１本だ。

キース＆ルーシィ　業務用



☗次々に出現する敵を倒せ

アーケード用基盤ＳＳＶを使用したクイズゲーム。全13ジャンル、10000問のクイズに答えることで攻撃力をアップするストーリー仕立て。

会社概要

- 所在地／京都市北区衣笠東御所ノ内町13番
- 商標／ビスコ
- 設立／昭和58年
- 資本金／1000万円
- 従業員数／53名
- 年商／21.5億円
- 代表取締役／秋山哲雄

ウェイブ WAVE
AMUSEMENT PRODUCTION

NEO・GEOのソフトとしては、『あしたのジョー伝説』が知られるのみ。決して大きくはないが、ゲームソフトに限らず、産業用コンピュータ等の分野でも活躍しているパワフルな会社だ。

身軽さを武器に、活躍はこれから？

代表作は、おなじみの『あしたのジョー伝説』

ネオ・ジオユーザーには『あしたのジョー伝説』の製作メーカーとして知られているが、残念ながら、現在のところネオ・ジオ用ソフト第二弾の具体的な予定はない、とのこと。しかし、産業用コンピュータの分野で、また、委託製作で、現在も元気に活動中だ。ゲーム製作は今後も続けていく予定で、「今後は、皆様が喜んでもらえるゲームを作れるよう、スタッフ全員でがんばります」というメッセージを寄せてくれた。まだまだこれからのメーカーだけに、小規模ソフトハウスならではの身軽さを活かした活躍に期待しよう。



⬅キャラクター性を活かした個性的なボクシング・ゲーム。まだ記憶に新しい

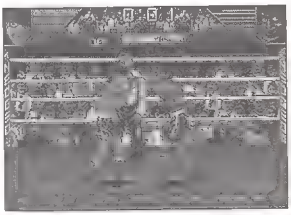


➡力石の「ノーガード戦法」も泣かせたファンにはたまらない対戦シーン

［同社代表作品の一例］

あしたのジョー伝説 NEO・GEO

原作に忠実なストーリーを縦糸に、ステージを構成。各選手の個性を際立たせたキャラクター重視型のボクシング・ゲーム。



⬅ジョーがボクシングを始めるきっかけになった少年院時代から、忠実にストーリーを追っている。どちらかといえばファン向け

会社概要

- ◉所在地／大阪府大阪市淀川区西中島5-9-2 新大阪サンアールビル9F
- ◉設立／昭和62年4月1日
- ◉資本金／1000万円
- ◉従業員数／15名
- ◉年商／2億5千万円
- ◉代表取締役／末倉勝彦

NEO·GEOのカンフル剤 サードパーティーの動きに期待

NEO·GEOの将来を予測する

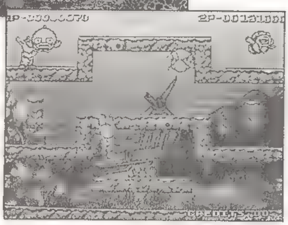
ネオ・ジオというハードがここまで家庭用のマシンとしてもユーザー層を広げた理由にはサードパーティーの存在をなくしては語れないだろう。

現在までにソフトを開発・販売してきたサードパーティは、ADK、サミー工業、ビスコ、ウェイブ、モノリスの5社。このうちサミー工業、ウェイブに関しては、今現在はネオ・ジオ用のソフト開発からは少し離れてしまっているが、そのほかのサードパーティは現在も引き続きネオ・ジオ用ソフトを制作中であり、それらは近いうちに発表されることになるだろう。

さて、それではこれ以上にサードパーティ



⬅サミー工業参入第一段『ビューポイント』。CGのような美しさ



➡ビスコから発売予定の『バンバンバスターズ』。画面固定ACG



⬅ADKの快作『ワールドヒーローズ2』。とにかく凄いゲームだ

自体の数が増えることはないのだろうか？

実は93年5月25日現在、上記の5社以外にも数社がサードパーティとして参入を予定しており、その中の1社は93年の夏頃に行われるショーで、ネオ・ジオのデビュータイトルの発表を予定しているそうだ。その他のサードパーティについては、発売を予定しているタイトル、メーカー名等は一切公開されておらず、噂話ばかりが飛び交っている。

家庭用ハードとしては、他に類を見ない膨大な容量を扱うことができるネオ・ジオ。開発者の立場からしてみれば非常に魅力的なハードであり、SNK以外のサードパーティが特色あるソフトを開発して行けば、ネオ・ジオそれぞれの将来は明るい。

専用CD—ROMの発売予定もあり、93年以降のネオ・ジオシステムにとってサードパーティの存在はさらに目が離せなくなっていくだろう。

NEO・GEO SPECIAL ENQUETE

●NEO・GEOスペシャルアンケート●

ヒット作品が生まれるたびに業界の注目を浴びてNEO・GEOは発展を続ける。「NEO・GEOでこんなゲームが遊べたら」「こんなメーカーが参入したら」。そんな希望を抱く人も多いはず。今注目を浴びるNEO・GEOに関して家庭用ゲームメーカー数社にそんな夢を問いかける。

NEO GEO™

「NEO-GEOのすべて」アンケート

1. 一ユーザーとして、ネオジオに興味がありますか？

超有り　　金があまっていたらすぐほしい.

2. ネオジオソフトのベスト5を挙げて下さい。

1 ラストリゾート　2 餓狼伝説2　3 ワールドヒーローズ

4. ビューポイント　5. リーグボーリング.

特別賞・ニンジャコンバット

3. ネオジオにどんなソフトがあったらいいと思いますか？

横シュー

4. ネオジオのソフトを作ってみたいと思いますか？

とうてい作れると思わないが「作ってみたい」とは思う.

5. 作るとすれば、どんなものを作りたいと思いますか？

・他の家庭用ハードに移植したくても　できないよーなモノ

・ネオジオ[redacted]係員が主人公のアクションゲーム
（結構面白そうで　かわいそう　）

・つれて帰りたくなるスゴイゲーム（先輩）
MAX330メガなのにあえて16メガとかで作ったらちょっと笑っちゃうかな

お問い合わせ先：宝島社　ヒッポンスーパー編集部　穂永　TEL3239-0185

FAX3239-3730

「NEO-GEOのすべて」に関するお問い合わせは編集部・依田まで

●今回の調査で使用したアンケート用紙。多数のメーカーから興味深い結果を受け取ることができた。多くの人々がNEO・GEOに[illegible]

SPECIALアンケート

ソフトメーカーで働く人130人に聞く
あなたはNEO・GEOに興味がありますか？

家庭用とアーケードの2つをまたに架けるNEO・GEO。そんな異色のハードだけに、ソフトの作り手にもとても注目されている。普段は聞こえて来ないメーカーの人たちの声をまとめてみたぞ。

Q1 ユーザーとしてNEO・GEOに興味がありますか？

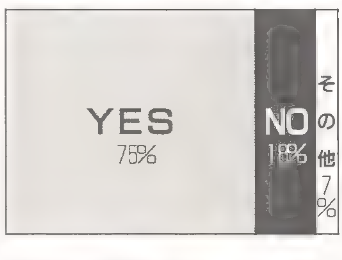
みんなやっぱりゲームキッズ。ほとんどの人が興味ありあり

なんと130人中、99人が「興味あり」と答えている。特に開発に関わっている人ほど、強い興味をもっているようだけどね。で、その理由として多かいのが「家庭用ハードとしては最高のスペックをもっている」「アーケードゲームを家で安価に遊べる」などの、やはりネオ・ジオならではの長所。格闘ゲームの層が厚くなってきているので、それを理由にあげた人も多かった。「興味ナシ」の人は23人。理由の中で多かったのが「家庭用ゲームとしては価格が…」というもの。もっとも価格については「興味あり」派でも同様の意見があり、ネオ・ジオの表裏一体となった長所と短所がそのまま現れた感じだ。その他には、メモリーカードでアーケードと家のデータが共有できる点に注目している人も。以下、生の御意見。「(興味) あります。欲しい。ください」「あります。友人が持っているので、歩いて30分で遊べる」「まったくない訳ではないがすごくある訳でもない」



⬆STGは根強い人気。『ビューポイント』

アンケート結果



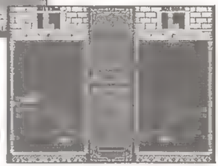
Q2 NEO･GEOソフトのベスト5をあげてください

大人気の格闘ゲーム それに続くはシューティング

1位から4位までを格闘ゲームが独占。いやぁ、メーカーのみなさんもお好きなようです。昨今の格闘ゲームブームを考えれば当然という気もしますが。1位になったのは『餓狼伝説2』。ネオ・ジオ格闘ゲームの1番手のソフトですが、3位にも『餓狼伝説』が入っており、両者を合わせた得票数ではまさに群を抜いています。5位にはSTGの『ラストリゾート』。ちなみに次点がやはりSTGの『ビュー・ポイント』であることを考えると、ことNEO・GEOに限って言えば、STGもまだまだ高い人気を保っているようです。それ以外では『ASOII』『JOYJOY KID』『クイズ名探偵NEO&GEO』などが票を獲得していました。



⬅"やっぱり"といった感じで1位を獲得した『餓狼伝説2』。"1"が4位にいるというのもスゴイ



➡クイズやパズルゲームの中では初期ネオ・ジオの名作『JOYJOY KID』が人気

アンケート結果

	タイトル	メーカー	得票数
1	餓狼伝説2	SNK	80
2	龍虎の拳	SNK	65
3	ワールドヒーローズ	アルファ電子	48
4	餓狼伝説	SNK	40
5	ラストリゾート	SNK	35

Q3 NEO･GEOにどんなソフトを望みますか?

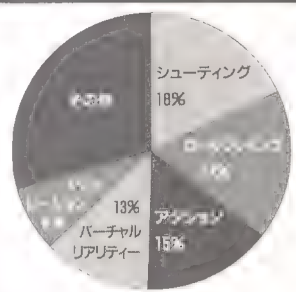
家ではロールプレイング、アーケードではシューティング

ここでは、今現在のネオ・ジオラインナップの薄い部分に意見が集中したよう。RPGやアクションRPG、シミュレーションに票が集まりました。STGの人気も根強い!。でも総じてネオ・ジオならではの実験作や野心作に期待がかかっているようです。以下、面白かった御意見。「外出先のゲーセンでもレベルアップできるRPG」「家でキャラメイキングしてゲーセンで対戦できるモノ」「リョウ・ロバートのお絵かき君、フウマ・ハンゾウの音楽くん」「時間内にありあわせの材料で料理を作る"コックさんゲーム"」



➡アーケードゲームとしての期待はやはりSTGに集まっているよう。『ラストリゾート』の人気も高いしね

アンケート結果



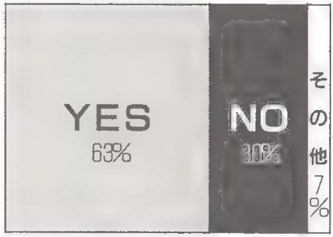
Q4 NEO·GEOソフトを作ってみたいと思いますか？

夢の容量100メガにそそられぬゲームデザイナーはナシ?

ほぼ3分の2にあたる83人の人が"ＹＥＳ"との回答。多くの人は、やはり100メガという夢のような容量に魅力を感じているようです。"それだけの容量があれば、企画段階のアイデアを削らずにすむ"という意見がしばしば目につきました。日ごろのゲーム製作での不満点をそのまま反映した意見といえるでしょう。逆に少なからずいた"ＮＯ"の人の中には、"(容量が大き過ぎて) 作るのが大変そうだから"というこれまた製作者の苦労をしのばせる意見が多く見られました。（所属している）会社の方針が変われば（作ってみたい）という人も多かったようです。

以下、生の御意見。「まったく作りたくない訳でもないが、すごく作りたくない訳でもない」「開発機材が安いなら」「製作に関わるよりはユーザーとして楽しみたい」「業務用なのか家庭用なのか、誰に対して売りたいのか、目的が曖昧なハードなので(ＮＯ)」。

アンケート結果



Q5 作るとすればどんなものを作りたいですか？

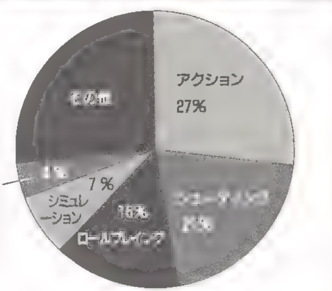
容量いっぱい夢いっぱい、といった感じのアイデア百出

この質問には、さすがにみなさんソフトハウスの方たちだけあって、いろいろな回答が寄せられました。シューティング、アクション、ＲＰＧなどの既存のジャンルがやはり多かったのですが、ジャンル分けできないような自由奔放なアイデアが実は何よりも多かったのです。面白かった回答を列挙してみましょう。「メモリーカードを有効に使用するゲーム」「メモリーカードにキャラをセーブしてそれが山のようなパラメーターを持ったもの」「すべて言語（英仏独伊…）対応ソフト」「３Dの巣やモグラ、ミミズがウヨウヨのシムアント」「連れて帰りたくなるようなスゴイゲーム」「そいつは教えられないなぁ…」



➡クイズやスポーツなどのジャンルにもいろいろみなさんアイデアを持っておられるようで。でもＳＴＧが好き？

アンケート結果



THE ART OF NEO·GEO

●「美」の概念から見たNEO·GEO●

NEO·GEOの作品をプレイするときにゲーム以外にも注目すべきものがある。美しく構成された背景、サウンド、BGMなどである。細かい作りに制作者のこだわりが見え隠れする。デザイン画からゲーム画画へと「絵」が生まれ変わる瞬間が見える。ゲーム音楽CD紹介付き。



餓狼伝説2 ™



国内版『餓狼伝説２』のパッケージイラスト。プレイヤーキャラも前作の３人から８人に増えたことで、イラストレーターの方も苦労されたことだろう。前作のパッケージイラストのイメージが“静”であったのに対して、『２』では“動”のイメージが強い。



こちらは海外版の『餓狼伝説２』・『ＦＡＴＡＬ　ＦＵＲＹ２』のパッケージイラスト。テリー、アンディー、ジョーの前作の主人公３キャラが中心に置かれている。全体的な国内版のイラストよりもリアルに描かれている。国内・海外共になぜかベアの位置がほとんど同じ。

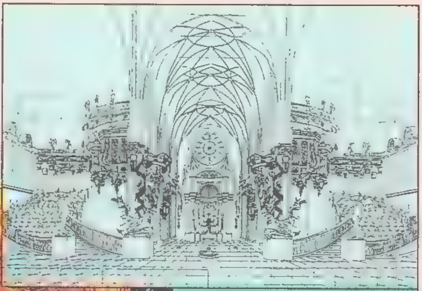
『餓狼伝説2』の背景へのこだわり

もう1つの立て役者、背景グラフィック

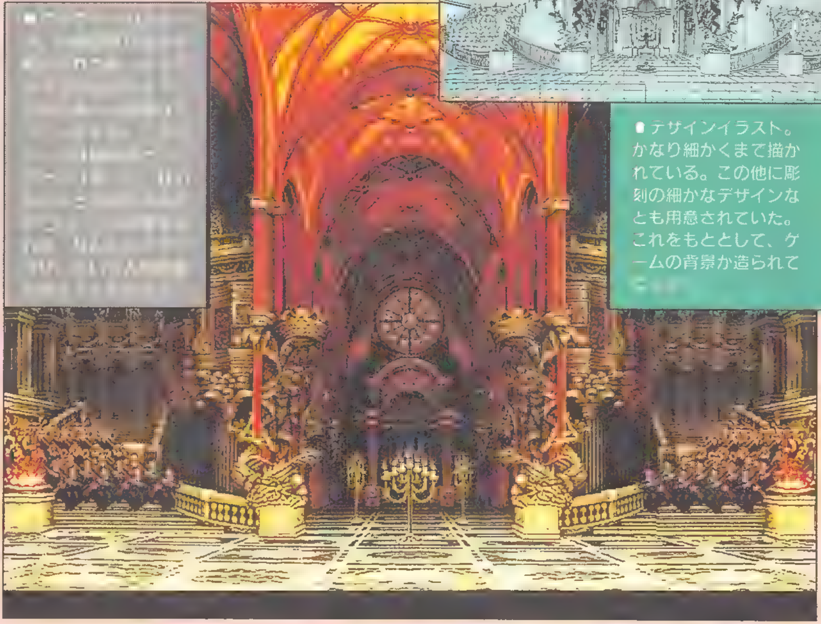
デザインからグラフィックへ

キャラクター以外に、ゲームの世界を構築するもう１つの重要な要素として背景グラフィックがあげられるだろう。ここでは、『餓狼伝説２』を例にあげて、そんな背景グラフィックにスポットを当ててみようと思う。

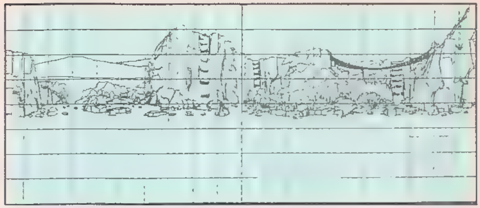
背景は、キャラクターのデザインと同じく決定稿に至るまでに大量のものが描かれる。そして、決定稿が出たとしても、そのままゲームの画面になるという訳ではない。デザインはあくまでも紙の上で描かれたもの。それをどう画面に反映させていくかが、一番重要なポイントとなってくるのだ。

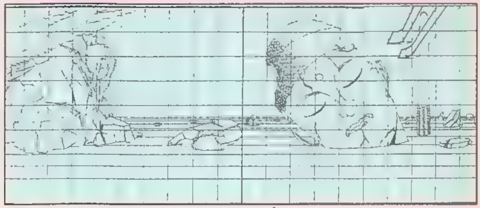


●デザインイラスト。かなり細かくまで描かれている。この他に彫刻の細かなデザインなとも用意されていた。これをもととして、ゲームの背景か造られて









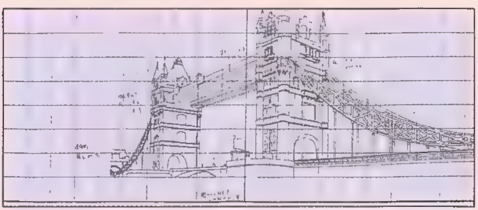
⬆実際のゲーム中の舞のステージ。一応、青木ヶ原の樹海のどこかという設定。幻想的な雰囲気のステージである
➡近景で湖に沈む鳥居、仏像等が遠景には五重の塔が描かれている。忍びの隠された修行の地なのか？

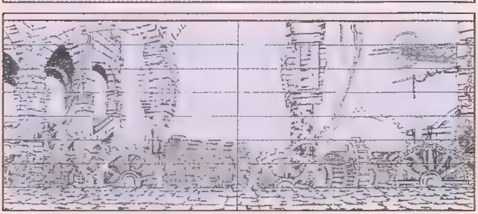
多重スクロールの背景

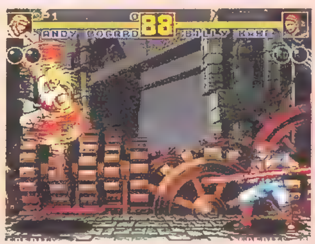
多重スクロールの背景の場合、そのスクロール枚数に応じた数のデザインが描かれる。『餓狼伝説２』の場合、キャラクターのいる場所、そのすぐ奥の背景、そして遠景と、基本的に３重のスクロールをしている。プレイヤーのいる背景はともかくとして、奥の２枚の背景は、ゲーム中にずっとプレイヤーの目に映るので、それらの背景をどのようなものに描くかで、プレイヤーに与える印象も変わってくる。特に『餓狼伝説２』の場合、それぞれのキャラクターにそれぞれのステージが用意されるので、その意味あいも大きくなる。

右上のステージは舞のステージ。舞というキャラクターがくノ一ということで、現実にはない幻想的な雰囲気を出すために、背景には湖に身を沈める仏像があったり、またそれが外国ではなく日本であることを強調するために、遠景に富士山が描かれていたりする。

これにより、プレイヤーは舞というキャラクターをより深く知ることができるのだ。







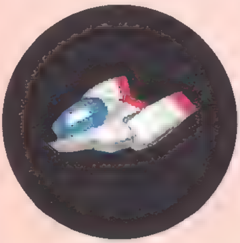
⬆ビリー・カーンが登場するのはイギリスのロンドン。このステージには奥のラインが用意されていない。歯車が回る
⬅遠景にはロンドン・ブリッジが描かれ、近景には巨大な歯車が回る。寒そうな雲行きも、雰囲気をかもしだしている

VIEWPOINT™ ビューポイント
キャラクター原画イラスト紹介

デザイン・動き共に優れたキャラクターの秘密

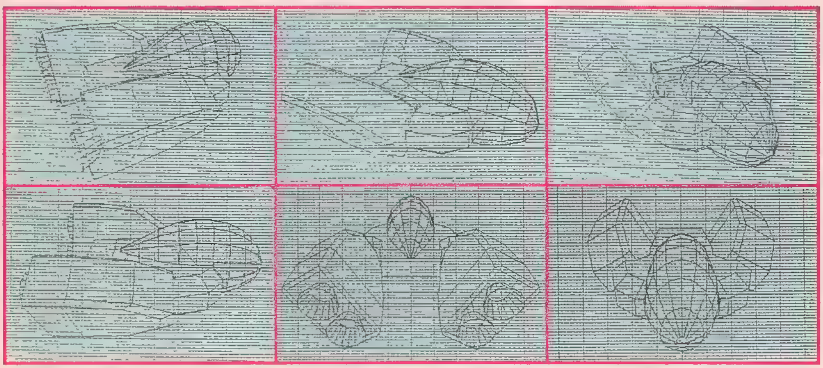
『動きの自然さ』を徹底追求

立体感あふれるビューポイントのキャラクターは、書き起こしに非常に多くの手間をかけている。陰影のついたキャラクターのグラフィックは、コンピューターによって計算されたワイヤー画をもとに構成されている。そのワイヤー画を、実際の動きが自然になるよう修正しながらドット絵にしていく。あくまで立体にこだわり、イメージを崩さぬように動きのパターンを細かく定義している。以下の資料は、自機『ビューポ』の回転パターン原画。このように、計算で出力されたワイヤー画をもとに、ひとつひとつドット絵を起こす。こうしてできたのが、オープニングの回転アニメーションだ。これだけの手間をかけて、ひとつのアニメが出来る。美しい動きは、立体にこだわり尽くした努力の賜物なのである。



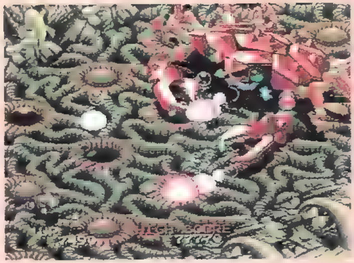


⬆これらすべてのキャラクターが、ビューポ同様に手作業で書かれている。大変な苦労だ



敵キャラクターは無機的な有機生物

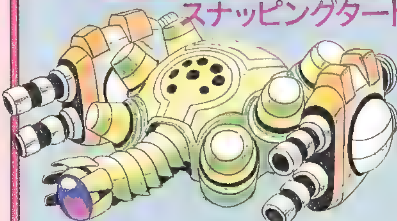
ポリゴナイズされた生物達。意志を持っているかのように動く生物達の表情は、非常に無機的である。キャラクターの面の構成、つまり形状は、光と影によって表現され、立体感を増す。単色ではない面の色が立体感を出しているのだ。元となるデザイン画は、曲線を含み動的、有機的。ゲーム中のキャラクターの動きは、それぞれのデザイン画のイメージを反映しているのである。



⬅機械的な表面に生理的な動作。有機的かつ無機的である

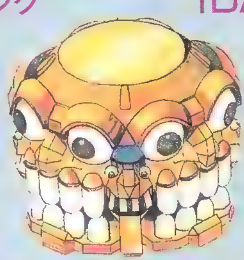
敵ボスキャラデザイン画を紹介

スナッピングタートルキング



⬅ステージ1のボス。左右の砲台はバラバラに破壊できる。中心が弱点だ

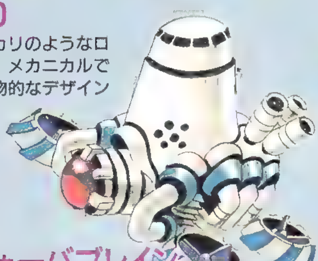
IDAHO



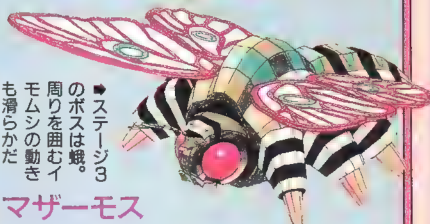
⬅四面の顔を持っているボス。歯のパーツがキチンと分かれている

KID

➡ヤドカリのようなロボット。メカニカルであり生物的なデザイン



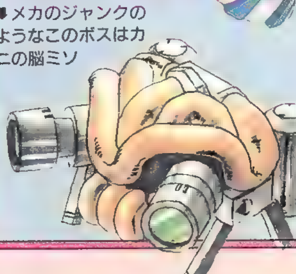
マザーモス



➡ステージ3のボスは蛾。周りを囲むイモムシの動きも滑らかだ

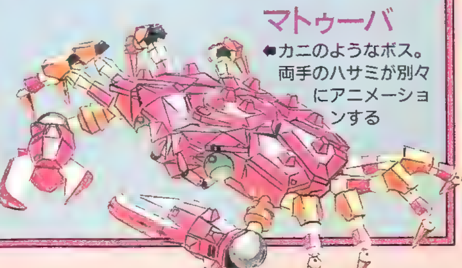
マトゥーバブレイン

⬇メカのジャンクのようなこのボスはカニの脳ミソ



マトゥーバ

⬅カニのようなボス。両手のハサミが別々にアニメーションする



龍虎の拳™ さらなるリアリティを求めて

『龍虎の拳』グラフィックに見るリアルさの追求



⬅キングのステージ、レストラン『ラ・モール』。床の映り込みにまで及ぶグラフィックスタッフのリアルさへのこだわりを感じる

背景グラフィックに注目

格闘アクションゲームというジャンルが定着し、多数の作品が発表されたが、それらどれともどこか一線を画した作品がこの『龍虎の拳』だろう。その違いとは何か？　おそらく徹底的にリアルさにこだわった点ではないだろうか。それが謙著に現れているのがグラフィックだ。たとえばキングのステージのグラフィック。ピカピカに磨かれた床にテーブルや椅子が映り込んでいる。現実には当り前のことだが、ゲームのグラフィックとして見た場合、ゲーム進行に関係のない細かな部分までにも及ぶスタッフのこだわりを感じる。



⬅ジャックステージのバーではよく見ると、天井のファンの陰が床に回っている



⬆"ビール瓶切り"のボーナスステージ。振り上げたキャラの掌が



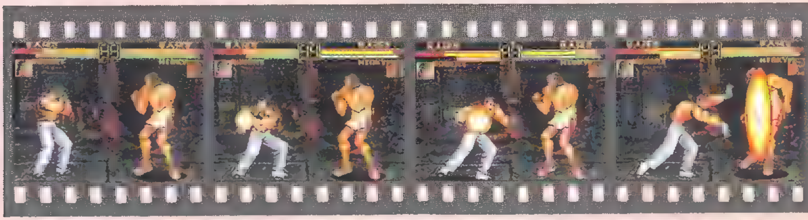
⬆ビール瓶を切り倒す。瓶1つ1つの倒れ方までリアルに描かれる

格闘技の持つ"格好良さ"へのこだわり

背景グラフィックだけではなく、『龍虎の拳』ではキャラクターについてもリアルさへのこだわりを大きく感じる。たとえばリョウの後ろ回し蹴り。空手を知っている人ならば見てわかるだろうが、蹴り技のモーション一つ取り上げてみても、いかにそれが実際の空手を研究しているかがわかる。もちろんゲームである以上、実際の格闘技では有り得ない技もあり、それらは厳密な意味ではリアルではないことになるが、いかにらしく見せるかがゲーム上でのいわゆるリアルさであり、特に『龍虎の拳』ではそういった意味でのリア



⬆リョウの後ろ回し蹴り(Cボタン)。空手を知っている人が見れば、いかにリアルな動きをしているかがわかる。



⬆必殺技"覇王翔吼拳"。もちろんゲームならではの技なのだが、キャラの動きがリアルさを感じさせてくれる。



➡ムエタイスタイル+正装。一見ミスマッチなコスチュームも、バンサーという設定が逆にリアルさを感じてしまう。スタッフのこだわりを感じるキャラクターだ

ルさへのこだわりを感じる。もう1つ『龍虎の拳』の開発スタッフがキャラクターデザインにこだわったことは、あるキャラクターがなにかしらの格闘技の使い手だとしても、それらしいコスチュームは意図的に避けようとしたことだ。とは言ってももちろんただ単にらしくないコスチュームを選んだ訳はない。たとえばムエタイの蹴り技を操るキングはレストランのバンサーという設定で正装をしているが、現実にオランダ等ではキックボクサーがディスコの黒服を副業としている者もおり、そういったことを考えての衣装であるとすると余計にリアルさを感じてしまう。そういったスタッフのこだわりが『龍虎の拳』という作品では満ちあふれている。

クイズ迷探偵NEO&GEO QUIZ DAISOUSASEN PART2

映画を見るような臨場感の再現

シナリオ仕立ての『迷探偵クイズNEO&GEO』。より流れるようなストーリー展開のために作成された絵コンテを、ここでは紹介しようと思う。



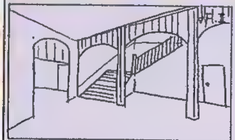
➡流れるような展開に飽きがこない。



➡映画を意識した作りになっている。



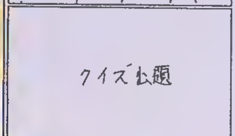
➡よく映画やアニメーションでは、全体の流れを見るために、制作段階で絵コンテが作成される。『迷探偵NEO&GEO』はクイズゲームに映画のようなストーリーを絡ませてゲームが展開する。そのため映画やアニメーションと同じように絵コンテが作成された。左にあるのがそれを元に描かれたゲーム画面。

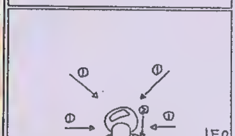


ネオ
「翼子さんの部屋は、たしか2階だったな。」



◆使用人が画面右からスクロールで中央に現われる。
使用人
「あんたら、何者かね。」
ジオ
「ほら、見つかったじゃないか!」
ネオ
「うるさい!クイズで逃れてやるぜ!」
使用人
「クイズ勝負ですね。いいでしょう。クイズノルマは5で行くよ。」





使用人
「うっ!やられた・・・」
◆やられキャラを縮小し、さらに倒れたキャラに書き替えて下にスクロールさせ、人物が向こう側に倒れていくように見せる。

◆画面は[F.O]



◆画面は[F.I]
背景は横幅1.5画面分の左側。
翼子
「誰なの、あなた達は!?」
ジオ
「惣左衛門さんに頼まれて、かけおちの手伝いにきた者です。」
翼子
「えっ?」
ネオ
「話はあとだ!かけおちの花畑へ急ぐぜっ!」
執事
「お待ちなさい!」



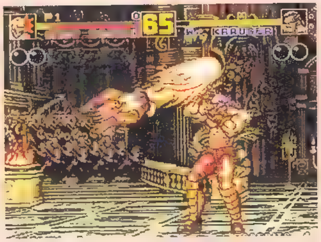
◆声の直後、背景の右画面へスクロール。翼子が背景よりも早いスクロールで左へ消え、翼子が消えた後、執事が画面右から早いスクロールで入ってくる。

NEO·GEO™ サウンドのすべて

おもしろい！　とゲームを感じさせるために"音"は欠かせない。ここではネオジオ・サウンドの素晴らしさを再確認してみたい。

音源モジュールとしてのNEO·GEOの性能

電子楽器の進歩に伴い、ゲーム機はシンセサイザーと同等の音が出力できるようになってきた。ネオジオは４つの音源を積んでおり、合計15音をステレオ出力できる。音源の種類と発音数はＰＣＭ７音、ＦＭ４音、ＰＳＧ３音、ノイズ１音。ＰＣＭ音源はＳＦＣやＭＤにも使われているが、ネオジオの場合はサンプリング周波数が高いため、先の２機種よりも高音質。同じ楽器の音を鳴らしても、ネオ・ジオの方がリアルに聞こえるというわけだ。



ステレオ出力を利用した疑似3Dサウンド

左から右、またはその逆へ音を移動させることをパンという。パンを使うと音場に広がりを出すことができ、ものが移動している様を音で表現できる。ネオ・ジオではこのパンを細かく設定することができるので、音場の変化が非常にリアルなのだ。つまり、通常の出力が平面的なのに対し、ネオ・ジオは空間的であるといえるのだ。



↑気合い弾や飛び道具などを投げると飛行音にパンがかかる。ヘッドホンを使うと効果がハッキリわかるぞ。



↓モノラルの場合、パンを使っているのはわかっても効果は体験できない。ステレオならではの音響効果だ。

SNKサウンドチーム、その名は"新世界楽曲雑技団"

ネオジオという楽器を巧みに操り、ゲーム・ミュージックをクリエイトしつづけるのが、ＳＮＫサウンドチーム"新世界楽曲雑技団"。新世界＝ゲームのイメージ、楽曲雑技＝ゲームに求められるさまざまな音楽ジャンル、といったコンセプトで活動を続けている。

新世界楽曲雑技団
NEO SOUND ORCHESTRA

チームは数人で構成されており、作品ごとに人員をピックアップするという方法を採用。インストゥルメンタルにこだわることなく、歌ものにも挑戦してくる。

NEO·GEO™ ゲーム・ミュージック・カタログ

とにかくネオジオ・サウンドを聴いてほしい。あらゆる音楽ジャンルが詰まった10枚のCDを紹介する。

全曲がアレンジのような高音質サウンド

常に、映画音楽と比較されてきたゲームミュージック。ところが、ここ1、2年で世間の評価はずいぶん上がり、リリース量にいたっては、すでに映画音楽など眼中にないといった感じだ。ネオジオの強みは高音質・楽曲の良さに加え、音楽に割けるメモリ自体が他のゲーム機に比べて豊富なこと。『ワールドヒーローズ2』では全容量の約1/3も使われている。なお、ネオジオのCDはポニーキャニオン・サイトロンレーベルから発売されている。

NEO·GEOサウンドパワー



ASO II



ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット



キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線



ポニーキャニオン・サイトロンレーベル・ディレクターが語る NEO·GEOサウンドのすべて

初めてネオジオのサウンドを耳にしたとき、そのクオリティーの高さに驚きました。ゲームセンターのゲームを一般家庭でも楽しめ、ゲームに合ったハイクオリティーなサウンドが、ゲームをより一層楽しませてくれる。それを実現してくれたのが、ネオジオでした。

ワールドヒーローズ2



[illegible]

クロスソード／戦国時代



[illegible]

餓狼伝説／ラストリゾート



[illegible]

餓狼伝説2



[illegible]

龍虎の拳



[illegible]

ビューポイント



[illegible]

新世界楽曲雑技団のメンバーは皆個性的で、ロックやフュージョンはもちろん、和風や演歌、宗教音楽などあらゆる音、音楽をゲームミュージックに取り入れています。いかにゲームを盛り上げるための音楽を創るか、をミュージシャンとしてではなく、あくまでゲームミュージック・クリエイターとして。我々サイトロンレーベルは、そのゲーム・サウンドを数多くリリースして参りました。今後もファンの皆様に喜ばれる作品をリリースしていきますので、ご支援のほど宜しくお願い致します。(サイトロンレーベル　安藤冬樹氏談)

NEO·GEOランドへくり出そう



ファン待望のアミューズメントスポット誕生

みんなで遊びに行こう

SNKがネオ・ジオシステムを軸とした新しい業務展開として、アミューズメントスポットを開設した。その名も『NEO・GEO LAND』。業務用のネオ・ジオソフトを始め、大型の体感ゲームなどを集めた都市型のアミューズメントスポットだ。〝SPORTS AMUSEMENT〟をテーマとしてオープンされたこの施設はゲームばかりを集めている訳ではなく、今人気を集めているクレーンゲームや、バスケットゴール、エア・ホッケーといった体を使って遊ぶゲームも多数用意されているので、彼女や友達を誘って遊びに行くのも面白いかもしれない。



⬆バス通りにクッキリと目立つNEO·GEOのロゴ



⬅中に入ってみると、巨大な『ラスト・リゾート』のイメージイラストが掲げてある

さて、中に入ってすぐ目につくのがインフォメーションカウンターの後ろにある巨大なパネル。取材を行った時には、『ラスト・リゾート』のイメージイラストが掲げられていた。店内には通常のMVSの他に、最近発売された50インチの大型ネオ・ジオ筐体『NEO50』も多数配置されている。



⬅最新型の大型筐体『NEO50』を使った格闘ACGの対戦

最新作のロケテストもやっているのだ

最新作で遊んじゃえ!!

ネオ・ジオランド江坂店はＳＮＫ本社から歩いて数分の場所にあるため、開発中の最新作をロケ・テストで遊んでしまうことができるのだ。取材時にはロケ・テストとして『ワールドヒーローズ２』が出品されていて、人気を集めていた。



⬅スタッフが取材に行った時、たくさんの人がプレイしていた「ワールドヒーローズ2」



➡こういった最新作がどこよりも早く遊べてしまうのも、ネオ・ジオランドならではなのだ



⬅大画面でプレイする『龍虎の拳』は、やっぱり迫力があった

ＳＮＫではこのようにしてネオ・ジオランドでのファンの反応や、意見を参考にテストを行ったゲームの微調整を行い、全国に向けて出荷して行く。ＳＮＫ本社＝開発に近い所にあるからこそ、プレイヤーの意見にも迅速に対応することが、可能となりうるのだ。そういった意味でネオ・ジオランドはまさに前線基地という性格も兼ね備えているのだ。

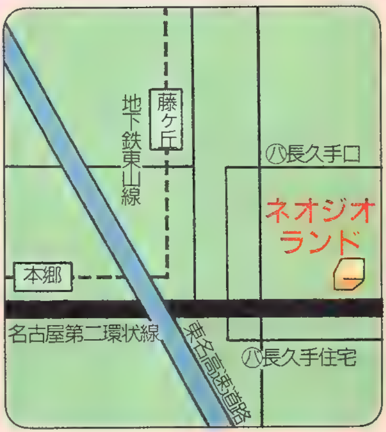
大阪・江坂店に引続き、名古屋にもオープン

ネオ・ジオランドの今後の展開

大阪ＳＮＫ本社の近くに建てられた第１号店の江坂店に引続いて93年の２月には、名古屋市の藤ヶ丘に第２号店名古屋店がオープンした。そこで今後のネオ・ジオランドの展開について、ＳＮＫに聞いてみた。

「いま現在、特に地域をどこと限定している訳ではないんですが、第３号店をオープンする予定はあります。将来的には全国にあるＳＮＫの営業所に一店ずつ持たせたいと考えています。」

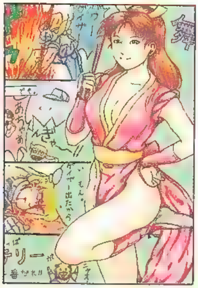
なるほど。ぼくらの町にネオ・ジオランドができるのもそう遠くないかもしれないね。



100Mパラダイス

NEO・GEO ファンクラブ通信

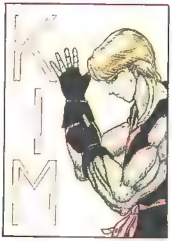
ネオ・ジオファンによる、ネオ・ジオファンのためのページ。「100Mパラダイス」ついに開設!!



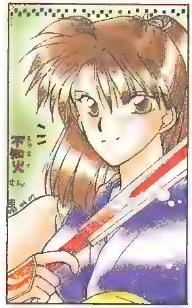
◀神奈川県・PN 大森まじゃはる



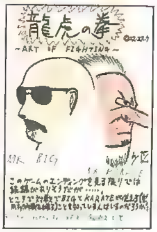
◀大分県・PN 一塔寺春丸



◀神奈川県・PN 不破菲人



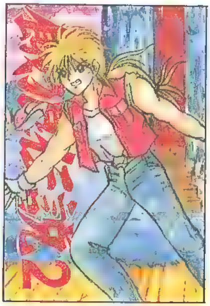
▲新潟県・PN 岬はるか



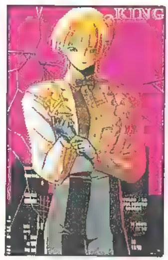
▶愛知県・PN ソルジャー



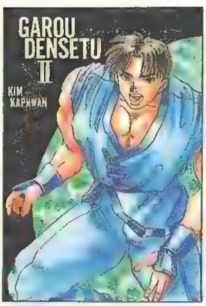
▲神奈川県・PN 結城由紀



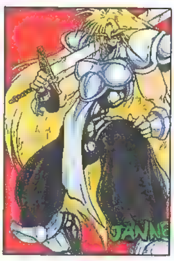
◀愛知県・PN 浪上ひかる



◀神奈川県・PN ブロードアックス



◀東京都・PN JILL



◀神奈川県・PN えっち松尾

ヒッポン本誌でおハガキの募集をしたら、たくさんのカラーイラストが届きました。みなさん本当にありがとう。もう、感謝感激です。スペースの都合で掲載できなかったみなさん、ごめんなさい。

続きは150ページへ



NEO・GEO SPECIAL TECHNIQUE

●知って得するスペシャルテクニック集●

いわゆる裏技から役に立つワンポイント攻略まで。SNK公開『龍虎の拳』裏データや格闘ゲームのコンピュータ戦必勝法、『餓狼伝説2』の超必殺技の賢い使用法、さらには『ワールドヒーローズ2』のマニュアルにさえも載っていない技の法までをも網羅する。

餓狼伝説™

がろうでんせつ

ネオ・ジオ対戦型格闘ACGの草分け的存在の『餓狼伝説』の対COM必勝法を伝授!!

餓狼伝説(1コインクリアへの道)

主人公3キャラの特徴を知れ!

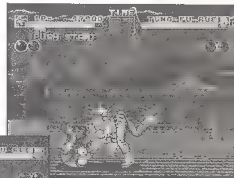
⊙テリー・ボガード

テリーはプレイヤーキャラ3人の中では、1番使い易いキャラクターと言える。必殺技は、バーンナックル、パワーウェイブ、ライジングタックル、クラックシュートの4つが用意されている。中でもバーンナックルとパワーウェイブは出し易いので使用頻度が高い。特に、パワーウェイブ相手を投げた直後当てれば効果的。うまく当てれば、これだけで相手の体力の半分近くを奪うことができるのだ。



⬅テリーの技で最も使いやすいのが、バーンナックル

➡どのキャラでも与えるダメージが大きい投げ技。テリーの場合、相手を投げた直後に…

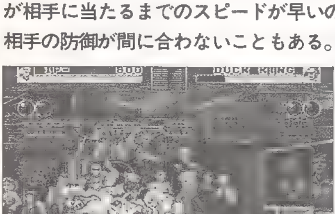




⬅このように連続してパワーウェイブを放つと、大きなダメージを与えれるのだ

⊙アンディ・ボガード

アンディの特徴は何と言っても素早いこと。必殺技は斬影拳、昇龍弾、飛翔拳、斬影拳の4つが用意されている。特に斬影拳は、攻撃が相手に当たるまでのスピードが早いので、相手の防御が間に合わないこともある。空破弾は与えるダメージは大きく、特に相手を画面の隅に追いやって当てれば、一発で相手を倒すこともできてしまう。飛翔拳はモーションが大きいのでタイミングを考えて使おう。



⬅とにかく攻撃スピードの速いアンディの斬影拳

➡このようにして画面の隅で空破弾を当てると、一発でかなりのダメージを与える





⬅飛翔拳。モーションが大きいので相手の近くで使うのは非常に危険だ

◉ジョー・ヒガシ

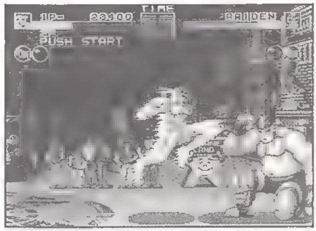
ジョーは攻撃力はともかく、移動スピードが遅いことや、必殺技の入力が他のキャラと比較すると複雑なことから敬遠されがちだが、技を出せるようになると一番面白いキャラ。必殺技はスラッシュキック、タイガーキック、ハリケーンアッパー、爆烈拳の4つ。タイガーキックはアンディの空破弾と同じく画面の隅で当てれば超強力。入力は難しいけれど。



➡爆烈拳はタン・フー・ルーやホア・ジャイの変身途中で有効に使える



⬅ジョーの技の中では一番使いやすい、スラッシュキック。ただし多用は禁物



⬅タイガーキックはアンディの空破弾と同じく画面の隅で相手に当てれば超強力

このキャラクターはこう倒せ!!

①VSライデン

◉パターンを作ってハメちゃえ



⬅テリーとアンディの2人の場合、闘いが始まったら、まずパンチを出す。そうすると…



⬅ライデンはすぐさま毒霧をハブゥーと吹いてくる。毒霧が消えるのを見計らって…

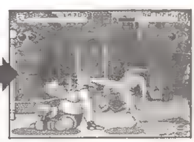


⬅バーンナックルを放つ。(アンディは飛翔拳)後は、この繰り返しだけで勝ててしまうのだ

まともに闘うと超強いライデンの攻略法を教えてしまおう。まず、テリーの場合。闘いが始まったらすぐにパンチ。そうすると、ライデンは毒霧を吹く。そうしたらしめたもの、毒霧を吹き終わる瞬間にバーンナックルを当てる。バーンナックルを当てたら、同じことの繰り返し。これだけで勝ててしまう。アンディは同じようにして飛翔拳を当てればいい。ジョーの場合は、同じようにパンチではなくキックを出すと、ライデンは奥のラインへ移動する。そして手前のラインへ戻って来たところをガードして、すぐに投げる。あとはライデンが起き上がる瞬間にスラッシュキックを当て続ければ楽勝なのだ。



⬆ジョーの場合ライデンを投げて転ばせたら



⬆すぐにスラッシュキック。この繰り返し

②VSビリーカーン

⊙スキをみて投げまくれ

棒術使いのビリーの攻撃はリーチが長い上に、攻撃力が高いので、真正面からの攻撃はなかなか受け付けない。一番楽に倒す方法は、投げを有効に使った倒し方。まず、ビリーは時々棒を回転させて投げてくるが、これを防御して仲間が新しい棒を投げて渡すのを待つ。新しい棒を受け取る瞬間、ビリーは一瞬無防備になるので、この瞬間を狙って投げてしまおう。後はこの繰り返しで楽勝だ。







①ビリーが投げてくる棒をしっかりと防御し、②次の棒を受け取った瞬間を狙って近付き、③投げる。この繰り返しだけで勝ててしまう

③VSギース・ハワード







①強力な烈風拳はしっかりと防御する
②そして、回し蹴りの瞬間を見計らって投げる
③テリーは直後にパワーウェイブを当てると良い

⊙烈風拳を撃たせるな！

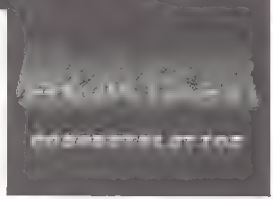
ギースはこちらの攻撃をほとんど防御する上に、接近攻撃はほとんど受け止めて投げてしまうので、うかつに近付かないようにしよう。ギースの攻撃で最も恐ろしいのが烈風拳。まともにくらえば体力の３分の１近くをうばわれてしまう。ギースを楽に倒すには、烈風拳をしっかり防御し、たまに繰り出してくる回し蹴りを投げてしまうというのが有効。回し蹴りを出してくる瞬間、実はギースは無防備になるのだ。

そして真のエンディングへ

何とか苦労の末、ギースを倒すことができた。ビルから落下していくギース。長い闘いもついに終わったのだ。そしてスタッフロールが流れる。と、ここまでは１回でもコンティニューした場合のエンディング。実は『餓狼伝説』は１コインでクリアした場合、スタッフロールの後で、登場した全キャラクターを紹介するエンディングデモを見ることができるのだ。このエンディングデモを見てこそ本当に『餓狼伝説』をクリアしたことになる１コインクリアへの道のりは決して容易ではない。しかし、折角ならばそこまで極めてみるのも面白いのでは？



➡１コインクリア時のエンディングデモ。登場する全てのキャラクターがそれぞれの特徴的なポーズをとる



➡光り輝く「CONGRATULATION」の文字。これが見れるようになれば、君も餓狼マスターだ



りゅうこのけん

龍虎の拳

とにかく格好良さを追求した『龍虎の拳』。ここでは対COMプレイの必勝法から極秘データを一挙公開。

対コンピュータ戦で役立つテクニック集

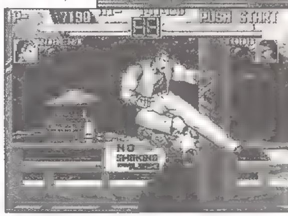
三角飛び蹴り

『龍虎の拳』は、必殺技を使用するためには気合いメーターがそれぞれ一定値必要とされる。確かに必殺技の相手に与えるダメージは大きいが、そのため多用は禁物なのだ。

そこで必殺技以外にも有効な攻撃方法がある。たとえば、三角飛びからの飛び蹴り。リョウとロバートは画面の隅に向かってジャンプし、Ⓒボタンを押すと三角飛びができる。続けてⒷボタンを押すと飛び蹴りが出る。急角度からの飛び蹴りは、ほとんどのキャラクターに対して有効に使うことができるのだ。



➡画面の隅にジャンプしてCボタンを押して、三角飛びをする。そして跳ね返ったところで…



⬅すかさずBボタンを押し、キック。相手をめくるように当てるとより効果的

飛燕疾風脚

リョウとロバート共通の必殺技である飛燕疾風脚は、気合いメーターの数値が高ければ、飛距離が長く、蹴りも2発入る。また、気合いメーターが半分以下でオレンジ色の時は、飛距離が短く、遠距離から放った場合は蹴りは1発しか入らない。実はこの技は気合いメーターがゼロに近くても出すことができるので、いざという時に役立つのだ。



⬅気合いメーターがほとんど無くても出すことができるので、いざと言うときに使える

暫烈拳(幻影脚)

この技は与えるダメージは大きいが、気合いメーターの消費が大きく、もしも当たらなければ非常にスキが大きい。この技の出る条件は、気合いメーターが4分の1以上。満タンの時は2回まで連続して出せる。有効な使い方としては、一度当てた直後にダッシュで近寄り、連続してもう一度当てるやり方。ジャックなどに有効だ。



⬅一回当てて、相手が立ち上がる時に連続して当てることができてしまうのだ

隠されたデータを一挙公開

「龍虎乱舞」を初めとして、『龍虎の拳』には様々な隠されたデータが存在する。ここではSNKの協力をもとに、それらを一挙に公開してしまうぞ。

龍虎乱舞

この技を出す条件は体力メーターが4分の1、気力メーターが満タンの時、レバーを↓↘→と入力しボタンをⒸ、Ⓐの順に入力するというもの。入力に成功すると、リョウ（ロバート）は、ダッシュで相手に近付きキック、パンチを繰り返し、最後にビルトアッパーを放つ。これ一発で勝負が着くこともあるのだ。



⬅約2、3秒の間にキック、パンチを連続して繰り出す豪快な技だ

Mr.BIG,Mr.KARATEの必殺技コマンド

通常は使用することができないMr.BIG.Mr.KARATEも彼らのステージで乱入対戦すれば使える。彼らの必殺技コマンドを公開してしまうぞ!!

Mr.BIG



ストーリーモードではコイツで挫折した人も多いというくらいに強い。VSプレイ時でも、その強さは変わらない。ぐるっと前転し、短棒で相手に攻撃するローリングスピアはCOMだけの技だが、クロスダイビング、グランドブラスターだけでも充分に強いキャラだ。

ローリングスピア	コンピュータのみの技
クロスダイビング	↓↘→↗↑＋Ⓐ
グランドブラスター	↓↘→＋Ⓐ

Mr.KARATE



ストーリーモードの最後に登場するキャラ。使う技はリョウ達と同じ。と、いうことは同じ流派？
ちなみに、「龍虎乱舞」は使えない。

虎煌拳	↓↘→＋Ⓐ
飛燕疾風脚	↙→＋Ⓑ
暫烈拳	→←→＋Ⓒ
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋Ⓐ

全キャラクターウィークポイント一覧表

『龍虎の拳』に登場するキャラクターは全て、ある瞬間にある部分を攻撃されると気絶状態になる。ここではそのポイントの代表的なものを公開するぞ!!

リョウ・サカザキ

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	頭
後ダッシュ	頭
挑発	全身
しゃがみ	頭
気力充実	頭
虎煌拳	弾を出す前の上半身と出した後の上半身
覇王翔吼拳	弾を出す前の上半身と出した後の上半身

ロバート・ガルシア

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	頭
後ダッシュ	頭
挑発	全身
しゃがみ	頭
気力充実	頭
虎煌拳	弾を出す前の上半身と出した後の上半身
覇王翔吼拳	弾を出す前の上半身と出した後の上半身

キング

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	股間
後ダッシュ	股間
挑発	全身
しゃがみ	頭
気力充実	上半身
ベノムストライク	弾を出した後の上半身

藤堂竜白

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	頭
後ダッシュ	頭
挑発	全身
しゃがみ	頭
気力充実	上半身
重ね当て	弾を出した後の上半身

ジャック・ターナー

アクション	ウィークポイント
挑発	全身
超ドロップキック	起き上がるときの尻
気力充実	上半身

リー・パイロン

アクション	ウィークポイント
挑発	全身
しゃがみ	頭
気力充実	上半身
鉄の爪攻撃	体

ミッキー・ロジャース

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	胸元
後ダッシュ	胸元
挑発	頭
しゃがみ	頭
しゃがみアッパー	すね
気力充実	上半身
バーニングアッパー	上半身
ローリングアッパー	上半身

ジョン・クローリー

アクション	ウィークポイント
前ダッシュ	頭
後ダッシュ	頭
挑発	上半身
気力充実	頭

Mr.BIG

アクション	ウィークポイント
しゃがみ	頭
挑発	頭
気力充実	上半身

Mr.KARATE

アクション	ウィークポイント
しゃがみ	頭
挑発	頭
気力充実	上半身

餓狼伝説2™

がろうでんせつ2

人対人の対戦プレイが非常に面白い『餓狼伝説2』。対戦に勝つ為のアドバイス特集。

対戦プレイではこう闘え!!

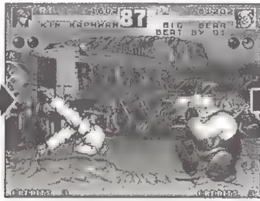
これだけはマスターしたい攻撃方法

先行入力で連続攻撃

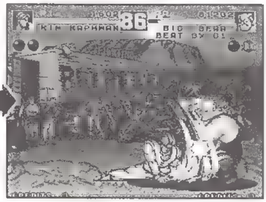
『餓狼伝説2』では、コマンドの先行入力が強調されており、基本的にどんなアクションの途中でも次のアクションのコマンドを受け付けてくれる。ある必殺技を出している間に次のコマンドを入力しておけば、技が終わったと同時に続けて技を出すことができるのだ。例えばライン飛ばし攻撃(Ⓒ+Ⓓボタン)などを併用しての連続攻撃は非常に強力だ。



⬆たとえばキムの場合。まずⒸ+Ⓓボタンでライン飛ばし攻撃。この時に半月斬を入力



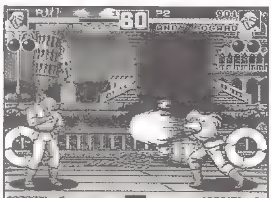
⬆そうすると、ライン飛ばし攻撃が終わると同時に半月斬を出すことができる



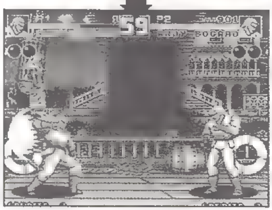
⬆大抵相手はライン攻撃を防御するので、続けて出る半月斬を逃れることができない

避け攻撃の使い方

『餓狼伝説2』では、防御の状態から、一転して相手を攻撃することのできる"避け攻撃"というのがある。これは、防御の状態からレバーを相手方向に入力しⒶボタンを押せば出すことができる。避け攻撃の最も大きな特徴は、攻撃が出た瞬間出したキャラが短い時間だが無敵状態となることだ。この攻撃をマスターすれば、気合い弾系の攻撃をすり抜けることもできてしまう。もう1つ有効な使い方として、反対のラインから攻撃を仕掛けてくる相手の撃退に使える。タイミングには慣れが必要だが、必ずマスターしておきたい。



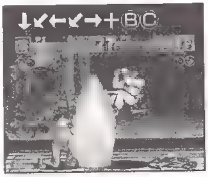
⬅たとえば、この様にアンディが飛翔拳を撃ってきた場合、まず←にレバーを入れて防御の体制をとる



⬅そして防御のグラフィックが出たら、←+Ⓐボタンを押す。そうすると、避け攻撃で、飛翔拳をすり抜けることができる

超必殺技の上手な使い方

『餓狼伝説2』には全キャラクターに、一発逆転を可能とする超必殺技が用意されている。超必殺技を出すことのできる条件は、体力メーターが赤の点滅をするようになったとき。ここではそれぞれのキャラの超必殺技の有効的な使い方を考えてみる。



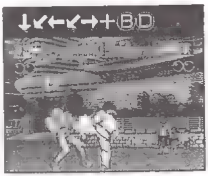
テリー・ボガード パワー・ゲイザー

パワーウェイブと併用し、相手が飛び込んで来た時に使うのがベスト。入力に慣れろ。



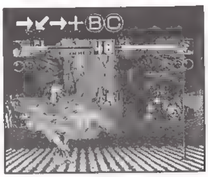
ジョー・ヒガシ スクリューアッパー

ハリケーンアッパーと併用し、相手が飛び込んでくる所を狙え。起き上がりでも出易い。



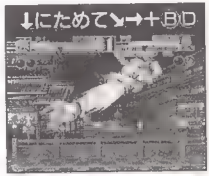
キム・カッファン 鳳凰脚

相手との距離を狭めて使えば、強い。相手が、技を出した後の硬直時間を狙うのが良い。



不知火舞 超必殺忍蜂

とにかく出し易い。わざとジャンプし、着地と同時に出すこともできる。スキを狙え。



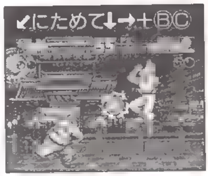
アンディ・ボガード 超裂破弾

ハッキリ言ってあまり使えない。うまく空中の相手に当てることができれば強いのだが。



ビッグ・ベア ファイヤー・ブレス

モーションが大きいが、その分リーチも長い。相手との距離をうまく取ってから使え。



チン・シンザン 爆雷砲

落ちてからの効果範囲が広いので強い。ただし少しタメが必要なので相手と距離を置け。



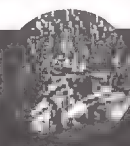
山田十平衛 ダイナマイトいなずま落とし

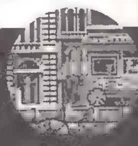
斜めにタメが必要なので、使いにくいが、キムの鳳凰脚の様に近付く相手には有効。

おまけ

『餓狼伝説2』の背景には様々なスタッフの遊び心が生かされている爆発するタン・フー・ルーや、アイスクリームを食べるテリーと舞、等々。闘いに熱中するのもいいけれど、たまに背景に目をやってみるのも面白い。


■爆発するタン・フー・ルー


■座禅を組み修行に励む人


■川のほとりでくつろぐテリー

ADK期待の新作『ワールドヒーローズ2』から、マニュアルに公開されていない技を紹介。早速試して、ゲームクリアに役立てて欲しい。

全キャラクターの隠し技公開!!

マニュアルに載ってない特殊技たち……

このゲームには、必殺技以外に特殊技が用意されている。隠された技は、すべてが強力な技ではない。使ってソンをする技もある。しかし、どれも紹介するに値する価値のある技ばかり。ここに紹介するのは、有効な技やちょっと変わった技の一部だ。残りは遊んで研究して欲しい。表記はすべてプレイヤーが右向きの時のもの。(大)は長く押す意味だ。

ハンゾウ

忍者レッグラリアート

↓↘→+Ⓑ

コマンドは烈光斬のBボタン版。入力しやすいが、あまり使えない。

ダブル烈光斬

↓→↓→+Ⓐ

単純に烈光斬のコマンドを二度入力してボタン。難易度は高いが、威力は大きいぞ。

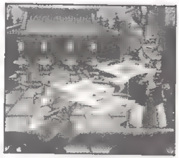
フウマ

空中炎龍破

ジャンプ中に →↙↘+Ⓐ

フウマだけの強力な必殺技。マスターすれば、戦いはかなり有利に展開できるだろう。

ダブル烈風斬



ドラゴン

飛び足刀

Ⓐ+Ⓑ

知られざる技のひとつ。A、Bボタンを同時に押すだけなので簡単。有効に使おう。

空中投げ

空中相手付近で↑以外+A(大)

お互いにジャンプで接近した時に有効な技。空中投げは、他に比べて比較的使い易い技だ。

ブロッケン

ハリケーンアーム

↓→↘+Ⓐ

斜め上方にハリケーンを放つ。対空技だ。



ローリングキック

ジャンプ中に↘+B(大)

ジャンヌ

ビンタ

ジャンヌのビンタは投げ技系の特殊技だ。相手に使い場所で、レバー横+B(大)でビンタになる。見た目に楽しく強力なナイスな技。



ラスプーチン

コサックダンス

↓↘→+Ⓑ

コサックダンスを踊りながら上昇していく。威力はともかく、絶対に笑いを取れる技だ。

空中アクセルスピン

ズバリ、空中でグルグル回る技。コマンドは『空中で←↙↓+B』。基本的にアクセルスピンとはコマンドが同じ。

マッスルパワー

ジャンピングエルボードロップ

ジャン　中
↓+Ⓐ



強力な破壊技。コマンドは単純なので、プレイ中に発見してしまうケースが多い。マッスルパワーには強力な技が多いので、わざわざ必殺技を選んで使う必要もないと言えばない。

J・カーン

ヘッドスライディング



相手の方向にレバーを斜め下に入れてBボタン。ヘッドスライディングはスピードが早く、相手の意表をつきやすいので、是非マスターしたい技である。動きの遅さを補う意味でも、非常に価値のある技だ。しかし多用は禁物だぞ。

リョウコ

必殺真空投げ



ドラゴンの空中投げとまったく同じコマンド。気付かずに出てしまうことが多い技だが、出て不利なことはない。

ダッシュ

進向方向にレバーを二度、小刻みに入力。敵に向かって走り出す。組み合わせ技が有効だ。

エリック

ロングホーン

←溜め+→Ⓐ



長いツノを使った突進攻撃は強力だぞ。

ヒッププレス

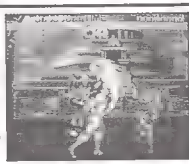
ジャンプ中
↓+A(大)

その名の通りの技。ハデさに欠けるが笑える

シュラ

タイガーファング

←溜め+→Ⓐ



ダッシュ系の必殺技。うかつに出すと危険だ。

タイガークロー

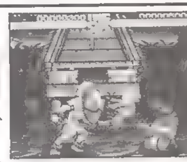
←溜め+→Ⓑ

タイガーファングのストレートパンチ版だ。

マッドマン

マッドダンス

Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ



完全ウケ狙いの技。A、B、Cボタンを同時に押すことはまずないが、これは相手の挑発である。余裕をブチかましてやってみるのも面白いが、その後、対戦者との間に何が起こっても我々は関知しない。

J・マキシマム

ライトニングタックル

→↓↘+Ⓐ



対空攻撃が可能なタックル。正面にも有効。

スリッピングスライド

欠点であるスピードを補えるスライディング。

キャプテンキッド

パイレーツシップ

↓↘→+Ⓐ



基本的な必殺技操作。迫力満点の飛び道具だ。

決めポーズ

Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ

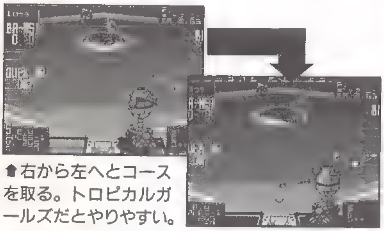
マッドダンス同様の挑発技。カッコつけである。

近未来ベースボールで勝てない人のためのテクニックを2つ公開しよう！

対コンピュータチーム必勝法!!

右から左へ投げろ！

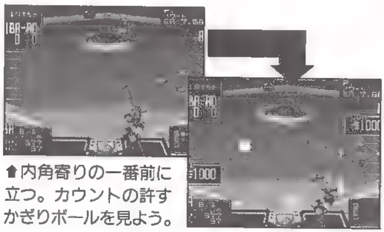
コンピュータチームから、高い確率で三振を奪う方法だ。まず、ピッチャーをマウンドの右端に立たせよう。そしてレバーはニュートラルのまま投球し、一呼吸置いてから、レバーを左にいれる。ボールに、ホームベースの左端をかすめるようなコースをとらせるのだ。ピッチャーが疲れてくると、レバーを入力するタイミングが変わってくるので注意ね。



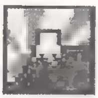
⬆右から左へとコースを取る。トロピカルガールズだとやりやすい。

内角寄りに立つのだ

自チームが攻撃のときには、バッターをボックスの内角寄り、一番前に立たせよう。あとは、コンピュータの投球を、カウントが許すかぎり眺めるのだ。マウンドのバッターよりから投げられる変化球は、大半がデッドボールとなっちゃうんだ。焦って打ってしまうよりも、落ち着いてカウントを重ねてみよう。変化球主体の投手程、デッドボールが多いよ。



⬆内角寄りの一番前に立つ。カウントの許すかぎりボールを見よう。



リーグで優勝を遂げると、相手リーグの優勝チームと対戦する。チーム名は同じでも、レベルも高く、登場選手も変わる。これはその一例

トウキョウ・サムライズ		タイプ:攻撃型		投:6 打:8 守:5 ?:3		
打順	守備位置	性別	名前		性別	名前
1	ライト	男	オトウサン	投手	男	コレデヨシヨシ
2	ショート	男	オカアサン	投手	男	ソンナニ
3	セカンド	男	アリガトウ	投手	ロボ	TOKYO-1
4	レフト	男	アナタノ	投手	男	ツヨクナイノニ
5	センター	女	ムスメハ	控え	男	バカヤロウ
6	サード	男	コンナニ	控え	男	バカニ
7	ファースト	男	オオキク	控え	男	バカクソ
8	キャッチャー	男	ナリマシタ	控え	ロボ	TOKYO-2

NEO・GEO SPECIAL TECHNIQUE

知って得するNEO・GEOウラ技集

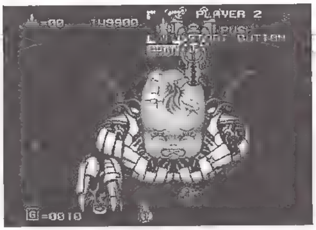
●ASO Ⅱ

最終ボスがキューPに!

最終面で、スコアの百桁が9であるのが、まず第一条件（例：25900）。

そして最終ボスの顔が出現する前に〝バブルアーマー〟を装着すると、あの〝フルヴァレンス・グローマ〟が〝キューPちゃん〟の顔に変化して登場する!!

しかも攻撃すると産声をあげるのだ。良心の可責にたえながら攻撃を続けると、大爆発の後、〝フルヴァレンス・グローマ〟の顔に戻るんだけどね。



➡恐怖!?フロヴァレンス・グローマの顔がキューPちゃんの顔に!!



⬇まず、AREA6のボスをスコアの百桁が9の状態で倒そう



⬅そして、グローマが出現する前に、バブルアーマーを装着!!

●トッププレイヤーズゴルフ

キャディーにタッチ

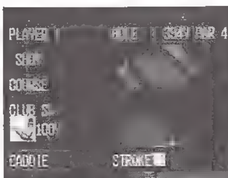
コースの攻め方はもちろん、ミスショットをしたときは励ましてくれたり、調子に乗せてくれたりと、さまざまなセリフをしゃべってくれるキャディーさん。彼女のオシリをさわることができるのを知っているか？

やりかたは簡単。グリーン周辺のラフにボールを打ち込むだけでOKだ。これで次のショットのとき、キャディーさんは画面写真のようなセリフをしゃべってくれる。少しウレシイだろ。……もっとも、彼女の正体を知らなければの話だけどね。

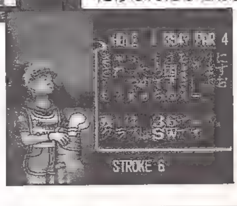


その正体は…

⬅ニッコリ微笑んで彼女は自分の正体を明かす。えぇっ、マジ?聞いてないよぉ



⬇これでキャディーさんのオシリをさわれるのだ。ま、メッセージが出るだけなんだけどね。



⬆グリーン周辺、このくらいの距離を残した地点にボールを落とす。これで準備万端。

ベースボールスタープロフェッショナル

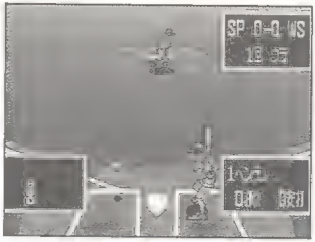
超必殺大回転魔球!

投げる人の魂を削りとるという、なんとも壮絶な魔球が存在する。その名も〝超必殺大回転魔球〟。

やり方は簡単。どの球団のピッチャーでもいいから、超スローボールを投げ、ボールがホームベースにとどくまでに、Dボタンを10〜15回押し、その後、Cボタンを押す、すると、ボールが大回転し、確実にストライクとなるのだ。

なんとも魅力的な魔球でついつい頼ってしまいがちだが、使い過ぎは禁物だ。

一投、一投、また一投、と魔球を放つ度に、ピッチャーの体力がドッと減り、速球や変化球が投げれなくなってしまうからだ。



⬅まず、超スローボールを投げる。そしてピッチャーの手から球が離れたら



➡ボールがホームベースに届くまでDボタンを10回以上押してCボタンを押す

麻雀狂列伝

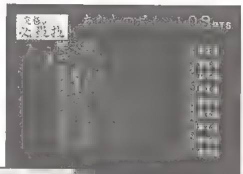
ポイント無限増殖法

あれよあれよ、と一気にエンディングに突入できるお得なウラ技が発見された。

まず、3ポイントためよう。3ポイントあれば、〝ラストチャンス〟が買えるようになるので、買う。次の勝負で自分の牌をテンパイしないで、「ラストチャンス」も使わずに流局にすると、なんとポイントが10ポイントに増えるので、次も「ラストチャンス」を買う。これを繰り返し繰り返しやっていけば、ポイントが無限増殖するぞ。

こうなれば必殺技をどんどん購入することが出来るので、エンディングまで進めるぞ。

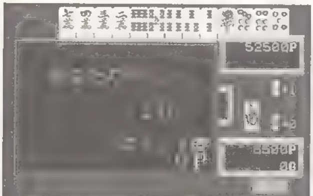
ただし、相手にあがられてしまうと、ポイントが減ってしまうので注意が必要だ。楽ばっかりは出来ないってこと？



➡ポイントが3ポイントたまったら、ラストチャンスを買う



⬅そうしたらテンパイしないように、適当に牌を切っていこう



⬅あれよあれよという間に自動的にポイントが増えていく。こりゃあ便利だね

●●NEO·GEO㊙キャラクター設定資料集●●

THE DESIGN WORKS OF NEO·GEO

●ここにて初公開されるキャラクターのラフイラストなどファンの心をくすぐる、今までに見たこともないような「ゲームができるまで」をレアアイテムをフィーチャーしながら紹介する。ホットになったキャラクターや「餓狼伝説2」の全キャラ原画まで。ゲームの原型を探る。



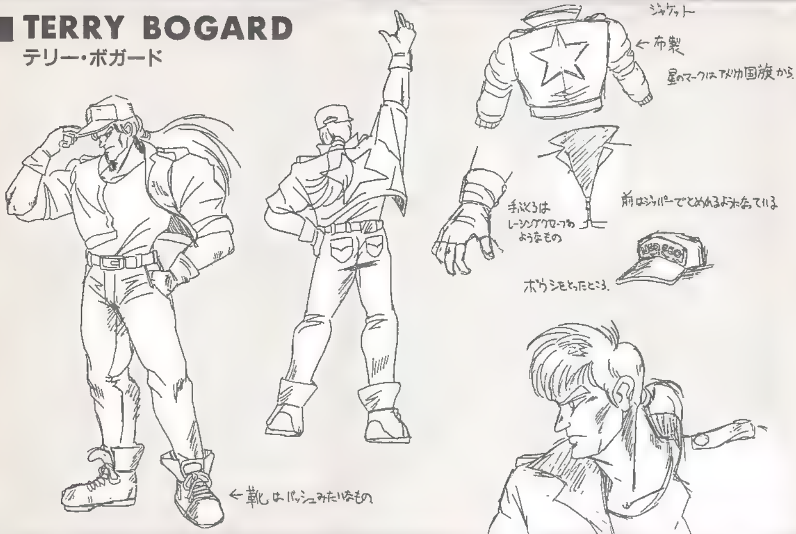
餓狼伝説™

THE DESIGN WORKS OF NEO·GEO

ネオ・ジオ初の対戦型格闘アクションゲーム「餓狼伝説」の設定イラストとキャラクターラフを一挙に紹介しちゃうぞ！

■ TERRY BOGARD

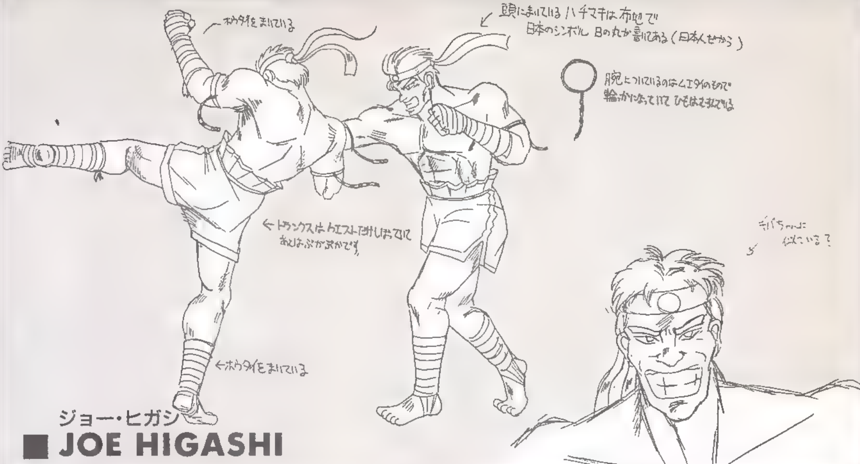
テリー・ボガード



■ ANDY BOGARD

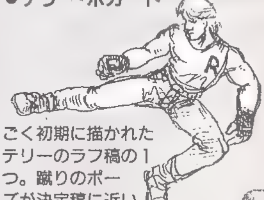
アンディ・ボガード





ジョー・ヒガシ
■ JOE HIGASHI

餓狼伝説キャラクターラフ



●テリー・ボガード

ごく初期に描かれたテリーのラフ稿の1つ。蹴りのポーズが決定稿に近い。



●ジョー・ヒガシ

ラフの段階のジョーは決定稿よりも少しおとなしく見える。



●ビリー・カーン

当初のビリーの持つ棍は、三節棍だったそうだ。この設定は“2”に引き継がれた。



●タン・フー・ルー

決定稿よりも若いラフ段階のタン・フー・ルー。八極拳の使い手という設定。



●アンディ・ボガード

衣装は白ではなく、黒を基調としたもので、髪も長髪ではなく短髪だった。



●タウー・ト

後にホア・ジャイとなったキャラ。この頃から酒癖の悪いという設定だった



●エリー・ジョーンズ

後にダック・キングとなったキャラ。デザイナーが一番苦労したキャラらしい。

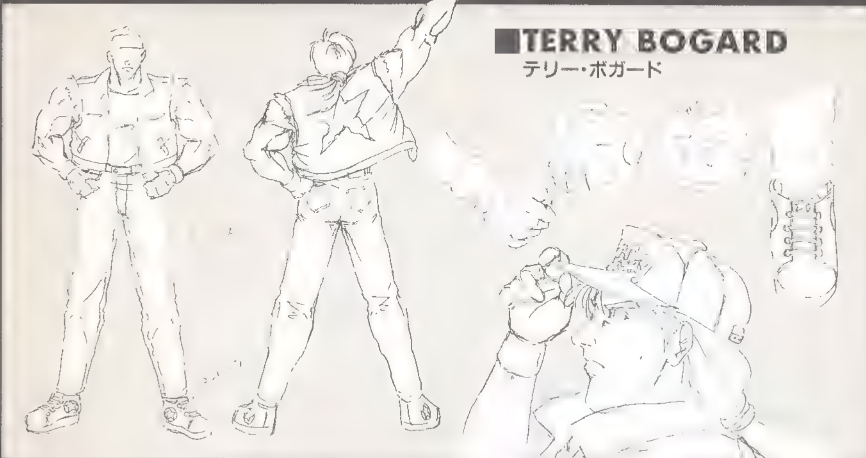
●デザイナーのコメント

一番イメージ通りに描けたのがギースです。日本びいきの外国人らしさがよく分かると思います。

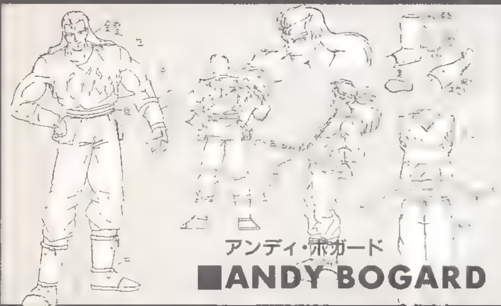
餓狼伝説2™

THE DESIGN WORKS OF NEO·GEO

前作の主人公3キャラに加え、プレイヤーキャラが5人増えた"2"。数あるゲームの中でもキャラクター人気が特に高いとか。



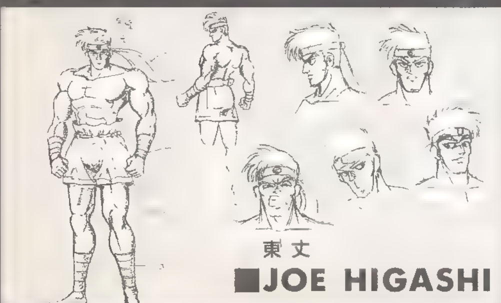
■TERRY BOGARD
テリー・ボガード



アンディ・ボガード
■ANDY BOGARD

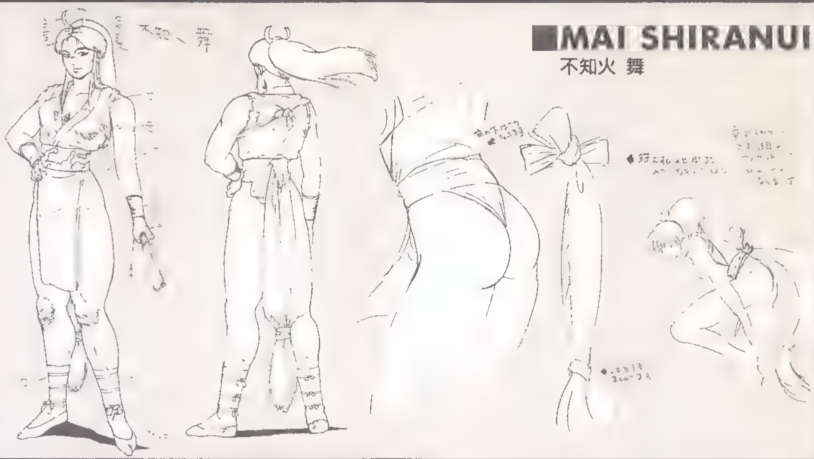


■JUBEI YAMADA
山田 十平衛



東 丈
■JOE HIGASHI

■MAI SHIRANUI
不知火 舞



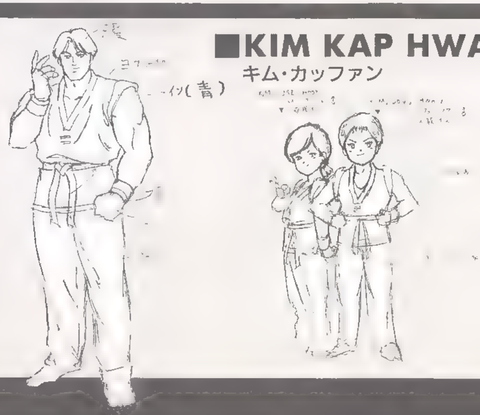
■BIG BEAR
ビッグ・ベア



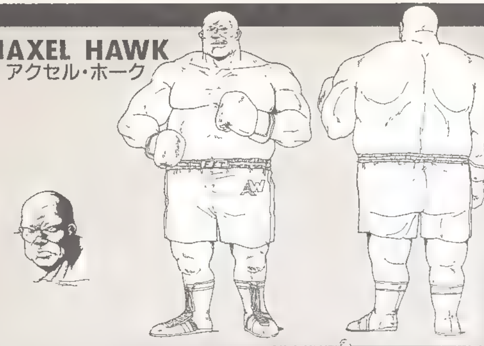
■CHIN SHIN ZAN
チン・シンザン



■KIM KAP HWAN
キム・カッファン



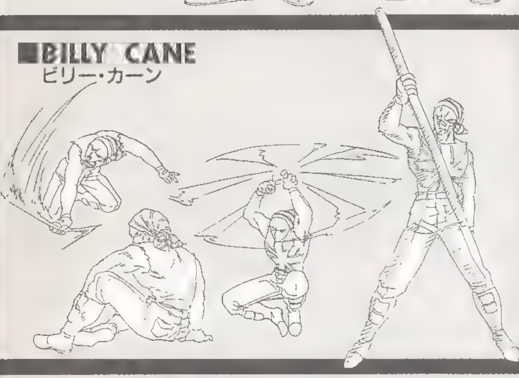
■AXEL HAWK
アクセル・ホーク

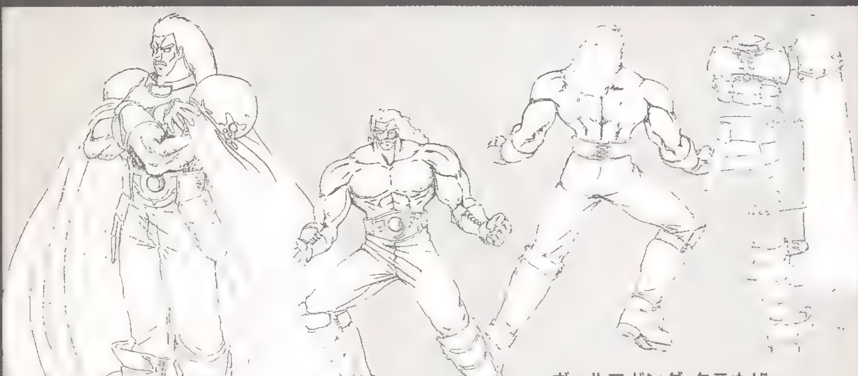


■LAWRENCE BLOOD
ローレンス・ブラッド



■BILLY CANE
ビリー・カーン





ヴォルフガング・クラウザー
■W. KRAUSER

⬅⬆『餓狼伝説2』のキャラクターデザイナーが一番苦労したのがこのクラウザー。前作のギースのインパクトが強く、最後の最後まで悩んだそうだ

餓狼伝説2

一人のキャラクターを決定するのには何十枚ものラフデザインが描かれる。ここではそれらのほんの一握みを紹介してみよう



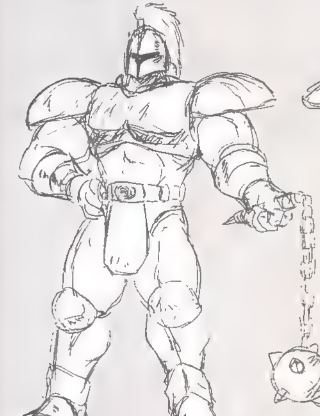
山田十平衛ラフ
⬆髭も生やし、髪もぼさぼさの十兵衛。決定稿よりも荒々しく見える



テリー・ボガードラフ
⬅当初帽子をかぶっていなかったが、周囲から帳子があったほうがテリーらしいとの意見が多く変更された。ロバートに似てる?



ビッグ・ベアラフ
➡決定稿よりもスマートなベアのラフデザインの1つ。マスクを取ったということで、顔のデザインもいくつか検討されていた



ヴォルフガング・クラウザーラフ
⬆鎧を身にまとい、鉄球を持つクラウザーのラフ。この他にも全く違うタイプのデザインも多数あり



ビリー・カーン&リリー・カーン
➡ビリーの妹という設定で描かれたリリー・カーン。ゲーム中には登場しなかった



ニンジャ・マスター
⬆舞がくノ一として設定される前のもの。見てのとうり男性。派手なキャラだったらしい

龍虎の拳

THE DESIGN WORKS OF NEO·GEO

『龍虎の拳』においても、多数のラフデザインが描かれた。ここでは、それらの中で実際にゲームに登場する４人のキャラクターのラフデザインを紹介しようと思う。

藤堂竜白



日本古来の古武術の使い手という設定でデザインされた藤堂。実際のゲーム画面と比べてみて、コスチュームこそ大きな違いはないものの、より若く、たくましく描かれている。



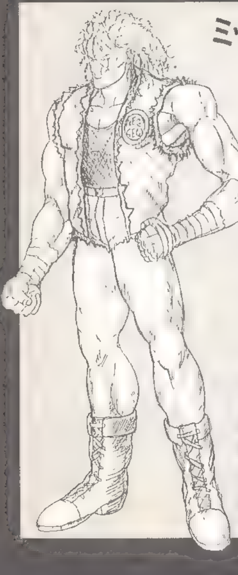
リー・パロソン



ゲーム中は小柄でスピードのある攻撃を得意とするリー。ラフデザインではうって変わって筋骨隆隆でたくましくパワー重視のキャラクターに見える。変身後のタン・フー・ルーに似ている？



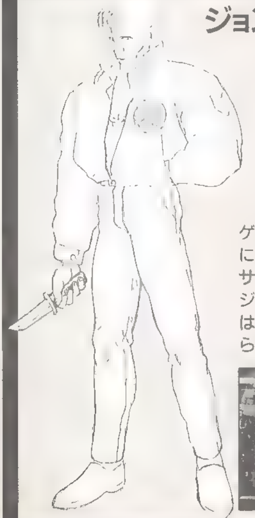
ミッキー・ロジャース



ダメージを受けた時の声が怪しい(？)ミッキー。ラフでは、実際のゲーム中の画面よりもワイルドでデンジャラスな印象を受ける。



ジョン・クローリー



ゲーム中では飛行機事故によって眼の自由を失い、サングラスを掛けていたジョン。ラフデザインではサングラスを掛けておらず眼つきも鋭い。



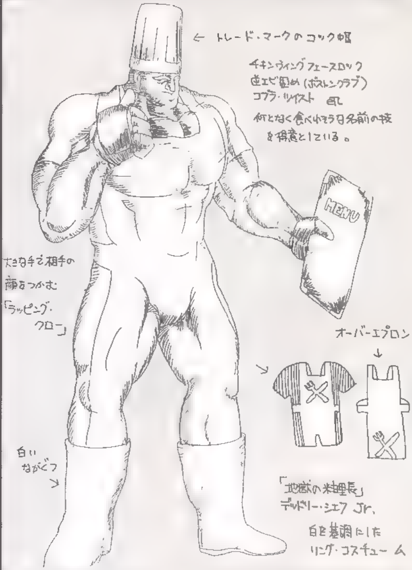
FIRE SUPLEX

THE DESIGN WORKS OF NEO·GEO

ボツキャラクターデザインを紹介!!

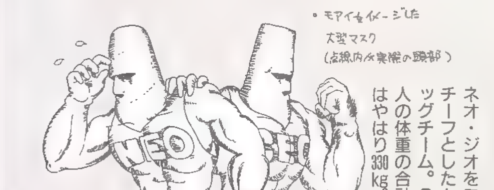
『ファイヤースープレックス』のレスラーとしてデザインされたものの中からアクの強いボツキャラデザインを紹介。

デッドリー・シェフJr



闘うコックさんといったところか。スーパーエプロンというのが笑える。

マックスマシーン1号・2号



ネオ・ジオをモチーフとしたタッグチーム。2人の体重の合計はやはり330kg。

謎の日系アラビア人レスラー「TENG」

怒ると長い髭を使って攻撃をするという設定が面白い。ボツにするには惜しい。





NEO·GEO SPECIAL INTERVIEW

SNKソフト開発者に聞く

NEO・GEO関係のゲームは、他の家庭用機種に比べると開発者の露出が少ないようである。今回は、『ラストリゾート』、『龍虎の拳』、『餓狼伝説』の3作について、貴重な開発者の肉声をいただくことができた。

ラスト・リゾート



◆◆

NEO・GEO初の横スクロール型シューティング。ハードなゲーム性と、豊かな感性で描き出された世界観に人気が集まっている。

格闘ものブームの中、あえて選んだ道だった

―― ネオ・ジオ初の横スクロールシューティングということで、何か特別な意識というものはありませんでしたか？

T　特にそういう意識はなかったんですけど、テーマ自体がね、商品としてはしんどいですよね。格闘ゲームブームの始まる頃でもありましたし。だから、最初に会社と相談したときも、とにかくSNKになかったゲームを作りたいと。それが一番だったんとちゃうかな。

―― それでは、シューティングというジャンルを選んだのは？

T　格闘ものが増えてきた状況の中にあって、ネオ・ジオにはシューティングが少ないし、だけど、シューティングが好きな人もいてはるわけでしょう。まあシューティングに関わらず、パズルとか、いろんなものがあった方がいいでしょう。……で、まあ、自分自身シューティング好きやし……みたいな、そういうノリでしたね(笑)。

―― プレイヤーに一番見てほしい部分は？

T　……全部ですね(笑)。とりあえず、エンディングまでは行ってほしいなあ。

―― あのー、2周目はあれ、難しいですよぉ。

T　あのね、ロケテスト出した時ね、3日目くらいで最終ステージまで行かれちゃったのね。こりゃあかんわ、と思って、2周目思い切り凶悪にして(笑)。エンディングはちょっと、市販になるまで待ってよと。

―― バランスには相当気を遣いましたか？

T　いや、基本的に設定に関しては、自分の好きなようにやっただけなんです。こうあってほしいな、このタイミングでこんなやらしい弾出てきたら最高やな、と(笑)。

―― 今後、作ってみたいジャンルというのは。

T　……格闘ものはもういいかな、と、それ

だけではありますけどね(笑)。ただ、会社を通して、商品として作っていくとなるとね。だから、会社に余裕が出来るほどに、いろんなことできると思うんですよ。パズルとか、とにかく、まだないものを作りたいですね。なんでもかんでも一番乗り（笑)。

──やっぱり社内のチーム間で、ライバル意識ってあるんですか？

T　あるでしょうね。特に同じジャンルだと。

──『ラストリゾート』は、グラフィックの個性や演出が目立つんですが……。

T　演出に関しては、ほとんど彼（Kさん）の方にまかせちゃったんですよ。ゲームオーバーは入れてねとか(笑)、その程度。まあいろんなやり方はあると思うんですが、見た目で勝負する部分に付いては専門家に任せた方がいいと思うんですよね。

──じゃあ、人がこぼれるとか、あのへんの演出的こだわりもデザイナーさんの方で？

T　ああ、あれね、予想外の演出してくれましたね(笑)。最初は1種類のキャラだったんですけど、こりゃおもしろいってんで、全部ああしてしまった。

──ボスなんかも苦労したでしょう？

K　もう、プランナーさんの言うことなすこと全部無視して、絵から入って行きました。後から合わせてもらって。

T　(憮然と）大変でした。……まあ（笑)、デザイナーさんにもいろんなタイプがいますから。きちんと指定した方がいい人もいますけど、彼の場合は、こういう機能のこのサイズ、とだけ指定した四角を渡すとね、自分なりに考えていろいろやってくる。ただ、機能を1個忘れたりとか、1個追加してとか、そんなんばっか（笑)。

K　だいたい、その四角が大きくなってしまいましたね（笑)。

T　それで処理が重くなって出せなくなるとかね（笑)。

──じゃあ、デザイナーさんの個性が存分に発揮されたゲームだと。

T　そうですね。多分、どこのチームより自由にやってたんじゃないかな。

──普通聞きませんね、そういうのは(笑)。

T　ホントに。当時仲悪かったもんねえ(笑)。

K　作業中はなるべくコミュニケーションを取らないようにしてね、出来てから「はい、これです」と（笑)。

T　プログラムが走っちゃってからだと辛い。

K　それで行くしかなくなる（笑)。

T　作ってるのはわかってるんですけどね。横目で見てて、「しょうがない。それならこんな敵絡ませて……」なんて考えてるわけです。ところが、実際に走らせてみると、もうそれ以外のものが入る余地がない(笑)。でもね、彼は言うんです、「朝から晩まで絵のことばかり考えてる」と。そういう感性をね、どこまで信用して任せられるか。逆に、私は一日中企画のこと考えてて、そこに踏み込んで来たら叩きますけど(笑)。それでもね、ゆずれない部分が出てきたら、そこは話し合おうと。そういう方法でやってますから。

K　一日中企画のこと考えてる人にゲーム性のこと語ったってそれは絶対負けます(笑)。でも、デザインのことでは負けんよ、と。

T　……聞くところによるとね、どうやら特殊なやり方みたいですわ、これって（笑)。

出席者

Tさん……業界には珍しい姐御肌の女性企画者

Kさん……飄々とした雰囲気のデザイナーさん

龍虎の拳



◇◇

プレイ中のズームアップ機能等、映画的演出を積極的に取り入れた格闘ものの意欲作。チーフは『餓狼伝説』と共通。

他の格闘ものにない特色を持たせたかった

——『龍虎の拳』には、他の格闘ゲームにはない派手さ、というか、独自の見せ方に対するこだわりのようなものを感じるのですが。

M　まず基本として、インパクトのあるものを作ろう、というのがありました。それに、ウチには既に『餓狼伝説』がありましたから、それとは違う、ということが一発でわかるようにしたかった。そこでまず訴えやすいのは、ビジュアルですよね。だから、まずビジュアルでインパクトのあるものを持ってこようと。

——『餓狼伝説』とは違う、『龍虎の拳』独自のコンセプトをひとことで言うなら？

M　「リアルで」「カッコよく」ということですね。まあ、認識の違いはいろいろあるんでしょうけど、中でも、一番わかりやすいカッコよさを目指そうと。

——それは、特に演出面に力を入れた、ということでしょうか。

M　……というよりは、ストーリーですね。『餓狼伝説』にしろ、他の格闘ゲームにしろ、ゲームそのものの中では、はっきりしたストーリーが語られることはないでしょう？　雑誌とか、広告とかではフォローされますけど、ゲームで遊んでいるだけではわからない。そこで、ゲームをプレイしただけでストーリーが明確にわかるような形にできないか、そのあたりから演出というものが出てきたわけです。それから視覚的な演出に重点を置くというのはね、ゲームってのは、とにかくやってもらわんと面白いかどうかわかりませんよね。だけど、やってもらうためには、まず座ってもらわなければいけない。そのためにどうするか。ということなんです。

——例えば『餓狼伝説』なんかのキャラは、いかにもゲームっぽい印象なんですが、『龍虎の拳』のキャラは、リアルというか、現代的ですよね。そのへんもやはり意識して？

K　もう、パターンが出尽くしてますからね。差別化しなくては、と。ジャッキー・チェンとかブルース・リーとかの映画を参考にしつつ、アメリカ市場も意識して……と、そんな感じですかね。

M　全体に、ゲーム以上に映画を意識しましたね。キャラクターデザイナーの方も、だから、それこそありとあらゆる格闘もの映画、プロレスなんか、見まくりましたよ。

——具体的に影響を受けたものとしては？

K　そうですね、ロバートなんかは「死の標的」のスティーブン・セーガルとかね。他にもいろいろありますけど。

——ロバートの大阪弁は印象的でした(笑)。

M　あれはね、なんか雑誌でみたんだけど、大阪の市場の雰囲気と、イタリアの市場の雰囲気が似ていると言うわけですよ。で、ゲーム中の会話ってのは英語なんですが、ロバートはイタリア人で、このイメージを日本語に直したら大阪弁だな、と。単なる思い込みでしかないんですが(笑)。
——しかし、あえて典型にはまらない、リアルなキャラクターであれだけのバリエーションを出すのは、大変だったでしょうね。
K　それはもう、デザインのラフチェックもずいぶん重ねましたし、妥協は許さない、と言うことで、苦労話はいくらでも(笑)。
M　企画の段階で相当時間かけてます。
——やり足りなかった部分というのは？
S　やはり開発時期もありますし、ひとつのことだけやっているわけにはいかない。そういう部分で、120%まで作り込みたかったところ、100%までしか出来なかったと、まあ、そういう不満はゲームを作っていればいつでもあるんですけどね。
M　容量も大きいし、そう……背景はかなり苦労してましたねえ。
m　今までにない大きさですからね。よく見えるからこそ、リアルに、雰囲気を出して、と、企画の方から言われてましたから。特に、このゲームの舞台って、よくある世界の名所巡りじゃなくて、ひとつの小さな町の中ですからね。ずいぶん考えました。
——この企画は最初から100メガで行こう、ということだったんですか？
M　そうですね。なにしろ、最初はもっとキャラクターが大きかった(笑)。これじゃ商品にならん、ということで今の形になりましたが。だから、正直、容量はもっとほしいです。……時間さえあれば、ですが(笑)。
——気力ゲージ採用の理由については？
M　某ゲームなんか見てても、最近は、必殺技が必殺でなくなりつつありますよね。でも、必殺技と言うからには強力であってほしい。ところが、必殺技ばかりで勝負が決まってしまうと、今度は駆け引きの面白さが出ない。なんらかの制限はほしいな、と。
——さて……気が早いんですが(笑)、続編の方はいかがでしょうか？
M　まあ、みなさまのお声があれば(笑)。
——エンディングへの不満の声がよく聞かれるんですが(笑)。
M　そりゃそうだろうねえ(笑)。まあ、ゲーム中で“TO BE CONTINUED” みたいなこと言っちゃってるし……そうね、多分(笑)。
——ぜひお願いします(笑)。それでは最後に、ファンへのメッセージを。
M　ここをこうしてほしい、というようなアイデアやご要望がありましたら、どんどん言ってきてください。待ってます。
S　ネオ・ジオ買ってください(笑)。
K　ぼく自身、よく町に行ってやりますんで、対戦台で出会ったらよろしく(笑)。
m　……背景も見てやってください(笑)。
——ありがとうございました。

出席者

Mさん　…プロジェクトのチーフ。まとめ役だ。

Sさん　…企画担当。細かい設定を作った方。

Kさん　…キャラクターデザインを担当。

mさん　…背景等のグラフィックを担当。

餓狼伝説



◆◆

言わずと知れた、NEO・GEOを代表する格闘ゲーム。新作『餓狼伝説2』にまでまたがって、話を聞いてみた。

何度も何度も調整し、愛を持って作った

——キャラクター人気がすごいですね。

M　そうですねえ。アニメになったり。なんか、女の子の人気がすごいみたいですね。

——格闘ゲームには割と珍しいキャラクターですよね。特にテリーの現代的なファッションとか。

H　そうですね。あれはかなりいろんな案を出して考えました。それぞれのイメージから検討して。

——ジョー・ヒガシだけがトランクス1枚でなんですが(笑)。

T　彼だけはね（笑)、ムエタイだから……他にないなと。もっとも、ボツ設定では桃太郎みたいな羽織着てたバージョンもあったんですがね。

Y　苦労したといえば、むしろ最初のわき役の方が苦労しましたね。

——やはり人気はメインの3キャラに集中しますか。

T　キムがね、使いやすくてハンサムだということで、結構……。

——えー、システム面ですが、『餓狼伝説』が他の格闘ものと違う最大の特徴は、やはりライン移動だと思うんですが。

T　最初はね、駆引きの幅を持たせるためと、あと、他の格闘ゲームなんかでも、片方が画面の隅に追いつめられると、戦局が膠着状態になってしまいますよね。そのへんを考慮したというのもありますし。

——それが『餓狼伝説2』では自分で意識的に操作できるようになって、いっそう戦略よりになっていった。

I　ライン移動をする時に、ゴロゴロっと転がって行くパターンと、パンチやキックしながら移動するパターンとありますよね。あれ、最初はパンチもキックも同じ、2種類しか移動パターンはなかったんです。まずそれがありますよね。それから、移動時間の方も何度も何度も調整し直したし、あと、アルゴリズムの方ですね。具体的に言えば、移動した直後に隙が出来てしまっていたのを、なるべくなくす方向で調整したり。

——「受け技」というのも、バランス調整の段階で入ってきたんですか？

Y　あれは企画の途中、割と早い段階からありましたね。

T　格闘技って普通、「こう来たら、こう」みたいなやりとりがあるでしょう。そのニュアンスがなんとか出せないものかと。受けて、返すという。

——あれも、キャラクターによって差があり

ますよね。ジョーなんかはかなり当りが大きいような……。
Ｔ　その分レスポンスは遅くしたつもりなんですけどね(笑)。
——あの受け技の使い方でゲームが相当違った性質のものになってきますよね。……一度、超裂破弾かなんか、ジョーに避けられて蹴られたことあるんですけどね。
Ｔ　ああ、それ、確率的にはかなり低いはずなんですけど。まあ結果的に……(笑)。
Ｉ　最初はね、すごく小さかったんですよ。で、まわりの連中にテストプレイしてもらって「こんなん全然使われへん」って言われて、「あかんか」ってんで、何度も調整して。これだったら使えるわい、よし、それで行け言うんで（笑)。……でも、結果、市場出回ってから、すごい強い言われるようになってね。いや、まあ、反省してますけど(笑)。
——でも、技は出しやすくなりましたよね。
Ｔ　それはもう、前回相当言われたんで意識してやりましたから。かなり出しやすくなってると思います。
——『餓狼伝説２』を振り返ってみて、もっとこうしたかった、というのはありますか。
Ｔ　やはりシーケンス——アルゴリズム関係ですか。強すぎたり、弱すぎたりという。時間があればもっともっと調整したかったです。
——超必殺技はどういう意図で？
Ｉ　やはり一発逆転ですか。残りタイムが僅かになって、圧倒的に不利でも、まだ勝てる可能性はあるぞ、と。
——あれもキャラによって使い勝手の善し悪しがありますよね。
Ｔ　あれは強力な分、出すのに隙が出来るようになってますから。アンディーなんか、出す前に「ちょー」とか言ってると殴られてしまう(笑)。
——役者さんの声を使ったっていうのもひとつ大きいですよね。
Ｙ　前のは自分たちでやったから(笑)。収録立ち会いましたけど、やっぱりプロは違いますねえ。
——では最後になりますが、ライバルである『ストII』に対する気持ち、というのをお聞かせ願いたいんですが(笑)。
Ｍ　ないと言えば嘘になる。……そうね、胸を張れるところといえば……世界観というかね、プレイヤーがイメージするゲームの世界、それを裏切らない形で続けることが出来ているんじゃないかな。……とにかく、愛情持って作ってるよな。
Ｙ　ええ、キャラクターも、こう、カッコいいから使いこなしたい、そういう気持ちで遊んでもらえるように作っているつもりです。
Ｍ　そういう気持ちが伝わるような形で出来ていると、ある程度は思うんですけどね。ただ、最初の頃は確かにライバル意識みたいなものがあったかも知れないけど、今は『ストII』がどうこうじゃなくて、『餓狼伝説』を大切にしていきたいな、という気持ちです。ファンの方と一緒に育てていきたいな、と。

出席者

Mさん	…『龍虎』と共通のチーフ役。
Tさん	…シーケンスおよびアルゴリズム担当。
Ｉさん	…前作より一貫して企画を担当。
Yさん	…キャラクター・デザイナーだ。
Hさん	…キャラクター・デザイン担当。

NEO·GEO ファンクラブ通信

100Mパラダイス

はい、『100Mパラダイス』です。このコーナーではネオ・ジオユーザーの生の声をお届けします。

がろ～でんせつ2

俺はビッグ・ベアでクリアしたいのだ。しかし、あの山田とかいうジジイの前ではボロクソにされる。なんとかしてくれぇ!! それから『りゅーこのけん2』は「遊びやすさ」を第一に作ってほしい。

(東京都・高野浩明)

え～っ。ビッグベアって強いっすよ。ベアのスーパードロップキックはための時間が10秒経つごとに与えるダメージが大きくなるのは知っているかな？ うまく当てられれば結構強いんだけれど。もっとも十平衛の強さはそれ以上なんだけれど。あと『龍虎の拳2』ですか。どうなるんでしょうねぇ。

(ミッキーの声を聞くとドキドキする担当Y)

僕のお気に入り

お気に入りは『ラスト・リゾート』だったのですが、その姿をだんだん見かけなくなり最近は『ビューポイント』にハマっています。あの視点でのシューティングが妙に新鮮で、操作感や時機のスピードが遅いのがタマにキズですが、ポリゴンっぽいグラフィックがイカスので好きです。

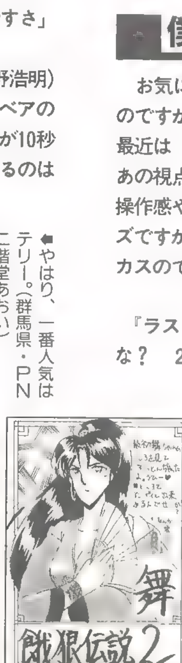
(大阪府・平新一)

『ラスト・リゾート』はちゃんと2周したかな？ 2周目こそが真のエンディングなのだ。

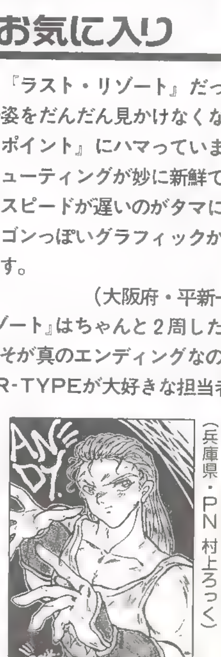
(R-TYPEが大好きな担当者)



⬅やはり、一番人気はテリー。(群馬県・PN二階堂あおい)



⬅お色気ムンムン。(死語)(石川県・PN松の本じんぱち)



⬅斬影拳は強すぎるよなぁ。(兵庫県・PN村上ろっく)

俺の話を聞いてくれ!

なんでネオ・ジオにはシューティングゲームが少ないんだぁ!! 右も左もボカスカゲーム（格闘ゲームのこと？）ばかり、このままでは俺様の右腕は腐ってしまう。どうかお願い、後生だからバリバリの撃ちものを作ってくれ。本当にお願いプリーズスイートハニー。

（宮城県・里中浩二）

右腕が腐るじゃと、それはいかん！ 若い者が、右腕なら他にも使い道はあるだろうに。嘆かわしい。バリバリの撃ちものとな。名作『ジョイジョイキッド』があるではないか！ってそれは落ちものだっつーの。（一人ボケ・ツッコミ）まぁそれはともかく、確かにシューティングゲームの数は多くない。求むバリバリシューティング!!

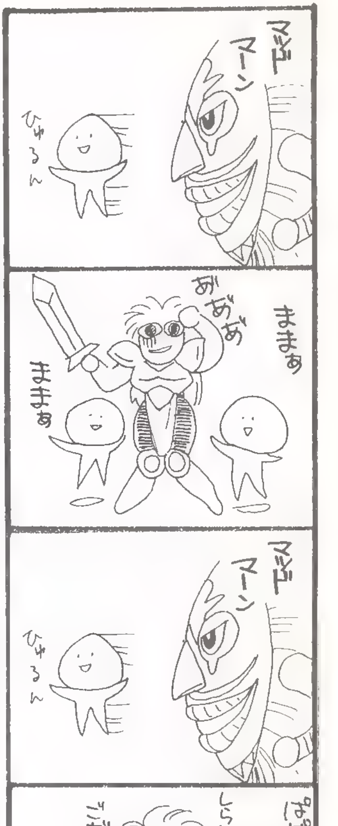
（本当は『8マン』が一番好きな担当者）



⇧兄弟、義兄弟、アニキィイ。なるほど納得。（愛知県・PN 浪上ひかる）

水子のギャクシュウ

作:なかっち



イラストコーナー2

P120で紹介したカラーイラストの他にもモノクロのイラストがたくさん届いたのでまとめて紹介してみた。ハガキを整理していて気が付いたんだけれども、届いたイラストハガキの内95%が『餓狼伝説2』関係のイラスト。SNKの広報の話では、『餓狼伝説』はアニメ放送もあったおかげで、キャラクターの人気が非常に高いとのこと。特に、テリー、アンディ、ジョーといったキャラクターには女性のファンが多いらしく、SNKに対して、その3キャラについて問い合わせの電話が殺到したとか。また『餓狼伝説2』では前作よりもキャラクターのボイスに凝ったことで、プレイヤーの感情移入度も高くなったこともあり、さらにファン層を広げている。さて、その『餓狼伝説』なんだけれども、実はTVアニメ第2弾の放映が決定した。放映日は93年7月31日、フジテレビ系列の全国ネットで放映予定。第1弾のクオリティの高さを考えると非常に楽しみ。

そしてもう1つSNKが制作協力・提供するラジオ番組『一撃！ネオ・ラ・ジオ』が毎日放送ラジオ（1179Hz）で毎週土曜日1:30〜2:30に放送中。パーソナリティはタレントの北野誠氏、格闘家の佐竹雅昭氏、『龍虎の拳』のCFでおなじみアイドルデュオ『チューンズ』の晴山ミキさん。どんな話題が飛び出すかは聞いてみてのお楽しみ。



⬆数少ない『ワールドヒーローズ』のイラスト。（神奈川県・P.N.超東）



⬆（神奈川県・P.N.しい茶）



⬆たのむから襖の奥に舞を連れ込むのだけはやめて。（兵庫県・P.N.村上ろっく）

⬇元気のいいテリー。やっぱり一番カッコイイ。（群馬県・P.N.二階堂あおい）





⬅『龍虎の拳』CF撮影中の晴山ミキちゃん。危険なポーズでファンを挑発。あ〜気力が衰えてゆく〜

NEO・GEOから家庭用ハードへ

ネオ・ジオが欲しい／けど買えない。という人も多いんじゃないかな。そんな人のために、家庭用ハードに移植された作品を紹介//

餓狼伝説

◉SFC◉タカラアミューズメント◉￥9800◉発売中

ネオ・ジオのブームの火付け役『餓狼伝説』がSFCに移植されたのはまだ記憶に新しい。スーパーファミコンとネオ・ジオのハード性能の差から、完全移植は可能なのか？　と心配された。ところが実際に遊んでみた感触は悪くなく、ゲームのメイン部分においてはかなりの移植度。パッドでの操作性に若干不満が残るのが残念。



⬅ハード性能、ロム容量の差を極限まで近づけた完成度。プレイヤーにネオジオとの違和感はあまりない



➡格闘アクションの要となる技の動きはもちろんのこと、必殺技まで完璧に再現されている。他のキャラも同様



➡細かい違いはあるものの、これを見て嫉妬したネオジオユーザーも少なくはないハズ

餓狼伝説

◉MD◉セガ◉￥8800◉発売中

SFC版に続いて発売された餓狼伝説・MD版。その移植度はかなり高く、SFC版にはなかった奥行きが追加され、必殺技が出しやすくなっており、さらに遊びやすく改良されている。対戦モードには、コンピューターとの対戦でも相手を選べたり、コンピューター同士の対戦をさせることもできるようになった。



⬅奥行きもネオ・ジオ版に忠実に再現。遊びやすさへの配慮も申し分ない



➡パッドでは出しにくかった昇龍弾も、出しやすくなった。これで思う存分戦えるぞ



⬅ストリートファイト（対戦）モードには、いろいろな設定が用意されている。COM同士の対戦も観戦できる。

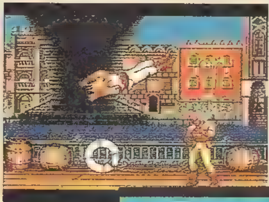
餓狼伝説2

◉SFC◉タカラアミューズメント◉価格未定◉93年11月発売予定

『餓狼伝説』の移植に続き、SF.Cに待望の餓狼伝説2の移植が決定。制作は順調に進んでいる。基本的に、業務用、ネオ・ジオ版の完全移植を目指して開発中である。今回の"2"では、前作でカットになってしまった奥行きのシステムも導入。完全再現にかけるその気合は十分で、可能な限りの詰め込みを行った結果、なんと20メガの大容量ロムになるとのこと。さらに、ネオ・ジオ版にはなかった三闘士でのプレイも可能になるらしい。今回紹介できる写真はまだ開発中のもので、実際のゲーム画面とは異なる。とにかく完成が待ち遠しい一本だ。



◆必殺技・飛翔拳。キャラクターの動きが気になるところだ



◆流れる川をバックに、船の上で戦うアンディーふたり。2色のアンディーは同キャラ対戦可能の証拠だ



➡アンディーが斬影拳を出したところ。背景には牛が走る。細かいところにまで気を使って完全移植を目指す

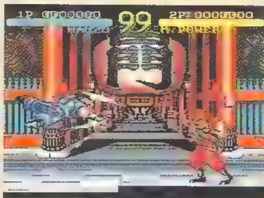
ワールドヒーローズ

◉SFC◉サンソフト◉￥9800◉93年7月発売

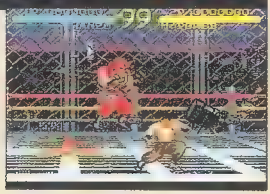
餓狼伝説を追いかけるように移植されているのが、ADKの格闘アクション『ワールドヒーローズ』。時を越えて集まった8人の格闘家が、史上最強の名をかけて戦うストーリー。プレイヤーはその中のひとりの格闘家となり、大会に優勝するのが目的だ。キャラクター毎の必殺技はどれも個性的。餓狼伝説と並ぶネオジオの人気格闘アクションだ。現在、業務用を忠実に再現しようと移植が進められている。開発中の写真を紹介しよう。



⬆ドラゴンの百烈拳の様子。背景の向こうで踊っているサル達の姿も、ちゃんと見える



◆雷門で決闘するのは、ハンゾウとフウマ。忍法光輪渦斬で攻撃だ。背景に飛ぶハトは、まだいないようだ



➡マッスルパワーのステージで対戦するドラゴンとフウマ。他のキャラクター達の姿を見られる日が待ち遠しい

2020年スーパーベースボール

◉SFC◉ケイ・アミューズメント・リース◉￥7800◉発売中

相次ぐネオジオソフトのSFC移植で、唯一の野球ゲーム。ダイナミックな演出と、一風変わったルールが特徴的な『2020年スーパーベースボール』。こちらも業務用の完全移植となっていて、ゲームの経過記録にはパスワード方式を採用。操作感なども業務用そのままで、ファインプレー時には拡大ディスプレイによる鮮やかなアニメーション表示もある。オーソドックスな野球ゲームが多いSFCにとっては、興味深く面白い作品である。



⬆画面の印象は、「野球」というよりも「ベースボール」といった感じ。キャラクターがユニーク



⬅ルールも普通の野球と違う！　この打球はファールにはならない。急いで送球しないとホームインされるぞ！

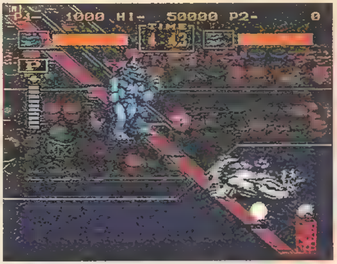


➡ぎりぎりのタイミングでナイスキャッチ！　ファインプレイの拡大表示も、このゲームの醍醐味のひとつだ

キング・オブ・ザ・モンスターズ

◉SFC◉タカラアミューズメント◉￥8800◉発売中

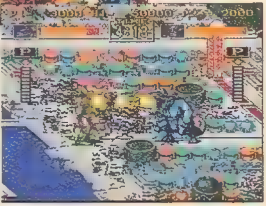
日本の大都市を怪獣達が暴れ回る、巨大スケールの格闘アクション。ハイテク化の進む都市を舞台に、破壊の限りを尽くして戦うぞの迫力をそっくりSFCで再現。登場キャラクター数やフィーチャーも業務用と同じ。BGMだけが若干おとなしくなっているが、その分効果音に力が入っている。攻撃がヒットした時はもちろん、フォール時や着地時、怪獣の鳴き声など様々な効果音はゲームに必需。BGMが多少淋しいのは気にならない。アクションは業務用のまま、大胆に走る怪獣や、パイルドライバー、バックドロップ等の大技も用意されている。移植度はかなり高い。



⬅大技を決めればPマークが出現。集めてパワーアップしよう



⬅プレイヤーは4種類のモンスターからひとつを選べる。残ったモンスター全部がキミの対戦相手となる



➡コンビナートを踏みつぶしてぶつかる2匹。左右には限界があり、出ようとすると電気ショックを受けるぞ

龍虎の拳

◉SFC◉ケイ・アミューズメント・リース◉93年秋発売予定◉¥9800

大型キャラクターとズーム画面の『龍虎の拳』も、SFCに移植される。この作品は、同じSNKの餓狼伝説と同タイプの格闘アクションだが、「技の出し合い」について他の格闘アクションとは違う方向から捉えた新しいタイプ。難易度も比較的高い。完成まであと少し、今後の開発に期待がかかる。



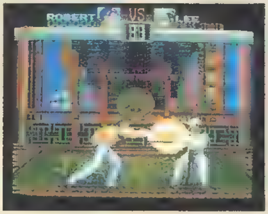
⬅対戦モードでのキャラクターセレクト画面。全部で10人ものキャラクターがセレクトできるのだ



➡ステージ2、ジャッククターナーの対戦ステージ。敵は3種類の必殺技を巧みに使い分けてくるぞ



⬅チャイナタウンでのファイトはステージ3。相手はリーパイロン。足払いはジャンプでうまくかわせ！



⬅ロバートの龍撃拳がリーにヒット！ 必殺技関係がどう移植されるかが、このゲームの大きなポイントだろう

戦国伝承

◉SFC◉データイースト◉93年9月発売予定◉価格未定

ハデな演出と個性的な世界観を持ったアクションゲーム『戦国伝承』。スーパーファミコン移植に当たって、キャラクターのアクション関連を徹底的に改良。動きという動きを研究し尽くしたそのアクションは、ネオ・ジオ版を超えるほどの完成度である。その他には主な部分での変更はなく、より遊びやすくなった戦国伝承として完成。キャラクターチェンジ、異世界への移動も忠実に再現。グラフィックも負けず劣らずの完成度だ。



⬆敵キャラクターにも手抜かりなし。サイズ、数など、可能な限り再現している



⬅橋をバックに敵キャラクターとの対決。剣を振るうアクションも滑らかだ。コイツを倒せば現代に戻れる



➡キャラクターチェンジして、敵キャラクターに挑む。それぞれの持っている特殊攻撃もバッチリできるぞ


©1993 ADK CORP. / ©1993 SNK CORP.
The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
凄い奴らが、やってくる！
史上最強
史上空前146メガバトル！ワールドヒーローズ2!!
激突
16キャラ！
あとの2人は、
WORLD HEROES 2
6月4日発売
ワールドヒーローズ2
28,000円(税別)
あの「ワールドヒーローズ」が、100メガショックとなって帰ってきた…。
リニューアルしたデスマッチモードと10カウント制で思う存分闘え！
ADK
株式会社エーディーケイ
NEO GEO
100メガショック！
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


The Future Is Now
SNK
永遠の挑戦
When the creator's thoughts link with the
world of SNK's NEO GEO. M
THE 100MEGA SHOCK!
「龍虎の拳」
THE 100MEGA SHOCK!
「餓狼伝説2」
THE 100MEGA SHOCK!
「ファイヤー・スープレックス」
THE 100MEGA SHOCK!
「ワールドヒーローズ2」


©1993 SNK CORP.
NEO
者でありたい。
er's, a new world is born -- the amusement
a quantum leap into future!!
最高のアミューズメントをめざして——SNKは、走り続けます
誰も見たことも、触れたこともないものを創り出したい——"最高"という言葉に魅せられ、私
たちは、様々な"あったらいいな"をカタチにしようと考えました。そして、それらは超人気ソ
フト「100メガショックシリーズ」や、家庭用ゲーム機「ネオジオ」、「MVS筐体シリーズ」など、
着実に実現しています。しかし、夢は、まだまだ無限大。SNKは、これからも挑戦し続けます

MESSAGE FROM EDITOR

給料日に現金を握りしめてネオ・ジオを買いに行き、周囲からは「よく買ったなあ」とひやかされたのもう２年前。正直言ってまさかネオ・ジオがこんなにブームになるとは思ってもみませんでした。それ以来ネオ・ジオを陰ながら応援し続けていましたが、この様に一冊の本という形にまとめることができて、大変嬉しく思っています。

以下はこの本の制作にご協力いただいたメーカーの方々です。
●株式会社ＳＮＫ●株式会社ＡＤＫ●株式会社ビスコ●サミー工業株式会社●株式会社モノリス●株式会社ウェイヴ、以上のメーカーの広報ならびに制作スタッフの皆様。本当にご協力ありがとうございました。

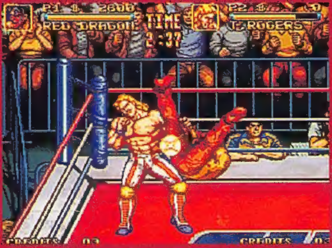
（HIPPON SUPER！編集部 依田智雄）

NEO·GEOのすべて

編 集 人　HIPPON SUPER！編集部　井上裕務
編　　集　依田智雄　編集スタッフ　戸田裕二／大森正治
執　　筆　石埜三千穂／野安ゆきお／戸田秀実／佐久間亮介／山本裕信／依田智雄
イラスト　大森正治
デザイン　バナナグローブスタジオ／スタジオDNA
発　　行　1993年6月30日
発 行 人　蓮見清一
発 行 所　(株)宝島社
郵便番号 102 東京都千代田区麹町5-5-5
振替＝東京7-170829　(株)宝島社
電話＝営業部・03(3234)4621　編集部・03(3239)0237
印　　刷　東京書籍印刷

ISBN4-7966-0658-0


ラーメン代380えん
月給ドロボウ
バンサーのくせに
あんたって サイテー
逃げられた
ひー
親の因果が子に報い…
ラーメン代380えん
あのう
悪、許すまじ!!
はぁーきん
チャンピオンがつかまった
傷害事件だ
なんてこと
しくしく
正義は勝つ
親の因果が子に報い…
また?
こぉーけん
ゴゴゴゴゴゴゴ
どーん
親の因果が子に報い…
あーあ
タコ
ぴく
強くなれよ
坊主
ぴくぴく
はい
つるっつるっ
ぴく
ぴく
ぷつん
親の因果が子に報い
こんなのばっかし









- あしたのジョー伝説
- アンドロデュノス
- ASO II
- 8マン
- 餓狼伝説
- 餓狼伝説2
- キング・オブ・ザ・モンスターズ
- キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- クイズ大捜査線
- クイズ迷探偵ネオ&ジオ
- クロスソード
- ゴーストパイロット
- サイバーリップ
- サッカーブロール
- ザ・スーパースパイ
- ジョイジョイキッド
- スラッシュラリー
- 戦国伝承
- 戦国伝承2
- 得点王
- トッププレイヤーズゴルフ
- NAM 1975
- 2020年スーパーベースボール
- ニンジャコマンドー
- ニンジャコンバット
- バカ殿様麻雀漫遊記
- バーニングファイト
- ビューポイント
- ファイヤー・スープレックス
- フットボールフレンジー
- ベースボールスターII
- ベースボールスターズ・プロフェッショナル
- 麻雀狂列伝
- マジシャンロード
- みなさんのおかげさまです
- ミューティーションネイション
- ライティングヒーロー
- ラギ
- ラスト・リゾート
- リーグボウリング
- 龍虎の拳
- ロボ・アーミー
- ワールドヒーローズ
- ワールドヒーローズ2

ISBN4-7966-0658-0 C2076 P1600E 定価1600円(本体1553円)

NEO·GEOのすべて

宝島社